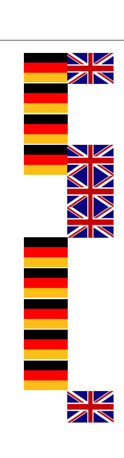




Schlagzeile: Frauen und Retro Computing vertragen sich neuerdings immer besser.



Herausgeber und für den Inhalt verantwortlicher:
Leszek Chmielewski, Prager Straße 92/11/12, 1210 Wien, Österreich
@Mail: retrozx@gmail.com
Klubkonto (Inhaber: Bernhard Lutz):
KTO.: 546143, BLZ: 54862500 (VR Bank Südpfalz, Sitz: Landau)
SWIFT-CodeGENODE6K, BIC-CodeGENODE61SUW

Ausgabe 222

3 Quartal 2010

Das Vorwort

http://www.womoteam.de/
http://spc.tlienhard.com/

Vor kurzem bekam ich eine nette Mail:
„Sehr geehter Herr Chmielewski, da sie sich für Retro-Computer interessieren, möchte ich ihnen ein Angebot machen. Unsere Firma bietet gebrauchte PC mit dem 286 Prozessor...“
Bis dahin habe ich es noch gelesen, aber an der Stelle setzte ich ein Antwortschreiben auf:
„Sehr geehrter Herr …., vielen Dank für ihr interessantes Angebot, jedoch weiß ich nicht was ich mit Geräten anfangen sollte, die dasselbe wie moderne PCs können, aber unendlich langsamer sind.“
Bitte liebe Leute, mein langsamster PC ist ein Via C3 mit 600 Mhz, und der hat exakt nur eine Aufgabe: Windows 95 muss darauf laufen, damit ich C64 Disketten und alle EPROMs damit erstellen kann. Das funktioniert, und ich bin zufrieden. Doch wenn schon Gerätespenden oder Verkäufe, dann bitte On Topic bleiben. Ich nehme gerne alles was kein PC ist, und halbwegs verbreitet war. Abgesehen von ZX Spectrum habe ich derzeit einen MSX (erstes Modell), sieben C64, ein paar Amiga, zwei Atari 800 XL, Einige Atari (Mega) ST(E)... Die meisten der Geräte habe ich beim DRZ gekauft, repariert und möchte sie vielleicht weiterverkaufen, behalten tue ich aber ein paar der Geräte auch. Wenn jemand also Interesse an solchen Geräten hat, ich werde auf meiner Webseite eine entsprechende Rubrik machen.

Am 6. Mai gab es auf RTL II bei den „Trottel-Profis“ (oder heißt das „Trödler-Profis“?) einen Zwischenfall: Die haben einen C64 mit Floppy und einer Kiste voller Soft- und Hardware gefunden, und als Müll bezeichnet und entsorgt. Diese Sendung des RTL II schaue ich mir sicher nicht mehr an.

Als ein Besitzer des C64 wollte ich mir natürlich wie bereits erwähnt, einen PC zusammenstellen der zwecks Datenübertragung zur 1541 Floppy folgendes kann:

- DOS, Windows 95 oder 98
- Parallele Schnittstelle (für XE1541)
- Geringer Platz- und Energieverbrauch

Aufgabengebiet Nr. 2 sollte das Brennen von EPROMs sein. Ich habe ein VIA C3 Board M789CG mit 800 MHz gekauft, und auch wenn die meisten Treiber ab Windows 2000 zertifiziert sind, funktionieren sie auch bei Win98SE. Mit einem miniatur-90Watt Netzteil passte es beinahe in ein DVD-Player Gehäuse. Kurz darauf habe ich aber ein VIA C3 Epia M Mainboard gekauft das noch kleiner und stromsparender ist. Dieses kam in ein Mini ITX-Gehäuse.
Der erste Rechner ist zwar noch nicht fertig weil noch Löcher gesägt werden müssen, aber ich konnte schon testweise ein Spiel übertragen.
Das XE1541 Kabel habe ich mir selber zusammengelötet. Damit kann ich mir jetzt die C64 Spiele genauer anschauen, was für den Spectrum konvertierbar wäre...

Zum Thema Artikel. Leute, bitte schickt ihr mir doch Artikel.
Hier sind noch einmal die Teilnahmebedingungen:
Die Artikel müssen sich mit dem Spectrum, ZX81, SAM, Sprinter oder nahen Verwandten des Spectrum befassen, auch Artikel über passende Hardware und Software ist gerne gesehen.
MAC/PC Software: Nur wenn ausdrücklich direkt im Zusammenhang mit den eingangs erwähnten Computern. Sehr gerne: Crosscompiler, Emulatoren, Game Maker und dergleichen. Auf keinen Fall aber Remakes von Spielen alter Plattformen auf moderner Hardware.

Ein Hinweis von Bernhard:
In der letzten Ausgabe des SPC-Infos wurde kurz über den von mir erstellten SPCINDEX
(=Index aller SPC-Clubhefte) berichtet. Dazu hätte ich noch eine Korrektur und eine Suchanzeige:
1) Da ich die Internet-Domain www.luzie.net inzwischen nicht mehr angemeldet habe, führen die Links dorthin ins Leere. Bitte greift auf den SPCINDEX über die Clubseite zu unter:

http://www.womoteam.de/ftp/spcindex.htm
Dort gibt es jetzt eine aktualisierte Version inkl. Ausgabe Nr. 220.
2) Suchanzeige: Der SPCINDEX ist nicht ganz komplett. Ich suche hier nach wie vor
die Frontcover der mir fehlenden Ausgaben:
013-021, 025, 026, 031, 042-045, 047, 073-075 und 093.
Wie die Nummerierung der Ausgaben zustande kommt, lässt sich auch über den SPCINDEX ersehen (da die ersten Ausgaben überhaupt nicht durchnummeriert waren).
Wer mir hier aushelfen kann, kann das Frontcover entsprechend einscannen oder abtippen und mir bitte zumailen oder per Brief zusenden.
Bitte die fehlenden Frotcover senden an:
Bernhard LUTZ, EMail: Luzie67@gmx.de, Hammerstraße 35, D-76756 Bellheim

Gruß,
Bernhard

Noch ein paar Worte von Bernhard: Im Info 221 sind für den SPCINDEX die folgenden Links angegeben:

http://www.luzie.net/spcindex.htm bzw.:
http://www.luzie.net/spcindex.txt

Diese sind derzeit NICHT erreichbar. Bitte nehmt deswegen die beiden nachfolgenden Links bis ich die Domain www.luzie.net zu einem neuen Provider umgezogen habe:
http://Luzie67.funpic.de/spcindex.htm
bzw.:
http://Luzie67.funpic.de/spcindex.txt

Der Link auf der SPC-Clubseite funktioniert übrigens:
http://www.womoteam.de/ftp/spcindex.htm
Beste Grüße,
Bernhard "Luzie" Lutz

Wichtig: der Termin für das nächste Spectrum Treffen in Wittenberg steht fest: Sa/So 21/22 August. Nähere Infos gibt es bei Norbert Opitz: eknowb@t-online.de

Wenn wir schon dabei sind: in Prottes bei Wien fand ein internationales QL Treffen statt. Wer beim nächsten Termin dabei sein will, kann sich hier informieren:
http://kuel.org/
Auf dem letzten Treffen war ich anwesend, auch ohne QL. Es war sehr schön dort. Hier ein paar Fotos:









Leider konnte ich ein paar der Artikel nicht mehr fertigstellen. Ein genauerer Bericht über ESX-DOS folgt daher in kürze.

Vorwort-Englisch

To the topic articles. People, please send me articles.
Here, the participation-conditions again:
The articles must be connevted with the Spectrum, ZX81, SAM, Sprinters or Clones, also article about matching hardware and software likes to be seen.
MAC / PC software: Only if connected directly in the context to the mentioned computers. Also we like to read about: Crosscompiler, emulators, Game Maker and such. We don't want articles about remakes of old games games on modern hardware.

A hint of Bernhard:
There was a short article in the last edition of the SPC-Infos about the SPCINDEX produced by me (=Index all SPC-Clubhefte, reports. I would have another correction to it and a want to request following:
1. Since my Internet-Domain www.luzie.net is no more available meanwhile, please grab on the SPCINDEX over the club-page under: http://www.womoteam.de/ftp/spcindex.htm
There now is an updated version incl.. issue No. 220.
2. Want ad: The SPCINDEX is not quite complete. I still seek here
the Frontcover of this missing issues:
013-021, 025, 026, 031, 042-045, 047, 073-075 and 093.
How the numbering of the editions comes about, lets itself see (since the first editions were not nummered at all) also over the SPCINDEX.
Whoever can help me out here can scan the Frontcover or, type out, and please mail me or send letter.
Please send the missing Frotcovers to:
Bernhard LUTZ, eMail: Luzie67@gmx.de, Hammerstr. 35, D-76756 Bellheim

Greeting,
Bernhard

Another couple of words from Bernhard: In the info 221 is for the SPCINDEX the following links were stated:
http://www.luzie.net/spcindex.htm or.:
http://www.luzie.net/spcindex.txt
These are not attainable at present. Please therefore take the two following links until I transfer the Domain www.luzie.net to a new provider:
http://Luzie67.funpic.de/spcindex.htm
as well as.:
http://Luzie67.funpic.de/spcindex.txt
The Link on the SPC-Clubseite works incidentally:
http://www.womoteam.de/ftp/spcindex.htm
Best greetings,
Bernhard "Luzie" Lutz

Important: the date for the next Spectrum meeting in Wittenberg is certain: Sa/Su 21/22 August. More info from Norbert Opitz:
eknowb@t-online.de

If we are already with meetings: in Prottes near Vienna, an international QL meeting took place. Whoever wants to be included with the next date can inform here:
http://kuel.org/
At the last meeting, I was present, also without QL. It was very beautiful there.

Unfortunately, I could complete a few of the articles no more. A more exact report about ESX-DOS therefore follows in short.

LCD

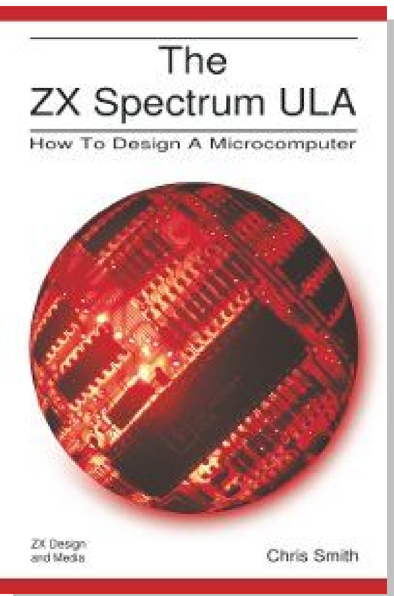
Neuigkeiten für unseren „Alten“

Dieses mal nicht so viele News... Habe aber trotzdem ein paar schöne Sachen rausgesucht.

Buch über die ULA

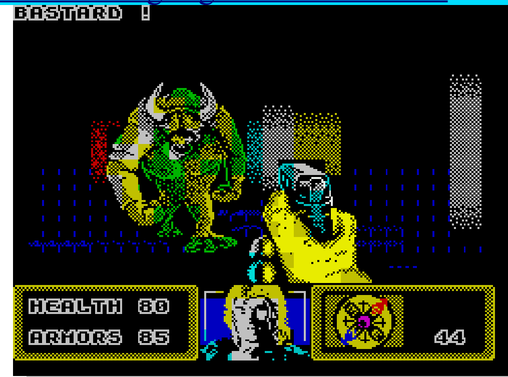
http://www.zxdesign.info/book/theZXSpectrumULA.shtml

Chris Smith hat ein Buch veröffentlicht, über die letzten Geheimnise der ULA im Spectrum. Ein echtes Muss für alle Programmierer und Hardware-Freaks, vor allen jene, die den Chip mit Altera nachbilden wollen.

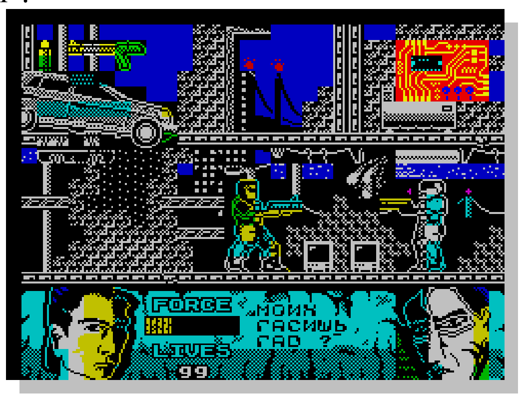


Fundstück des Monats

http://www.olegorigin.com/zx/zx.html



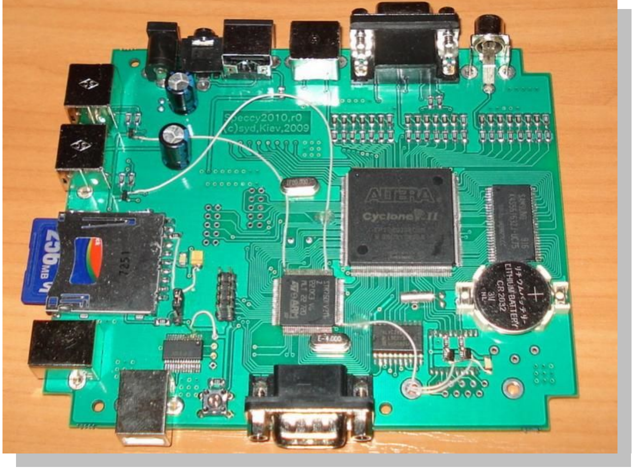
Origin ist ein russischer Coder, welcher viele Spiele geschrieben hat, wovon einige unvollendet geblieben sind. Auf seiner Seite bietet er die Screenshoots einiger dieser unvollendeter Werke wie z.B. „The Dark“ an, aber auch ein fast vollständiges Spiel „Metal Man“.



Das Spiel ist ein 1-Level Robocop-Clone mit hervorragender Grafik.

Spectrum 2010

http://66.196.80.202/babelfish/translate_url_content?.intl=us&lp=ru_en&trurl=http%3a%2f%2fzx.pk.ru%2fshowthread.php%3ft%3d12425

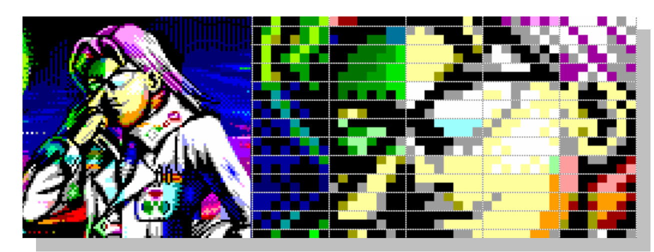


Wer noch 100,- US-Dollar (scheint eine Art von Währung zu sein) übrig hat, kann sich das FPGA-Board Spectrum 2010 kaufen. Bei 5 Volt zieht das Gerät gerade mal 1 Ampere, also 5 Watt. Leider scheint es kein echter Spectrum zu sein, ohne Erweiterungsbus, und die Firmware wird beim booten von einer SD-Karte geladen.

Multiartist 0.90

http://speccy-live.untergrund.net/?p=1892

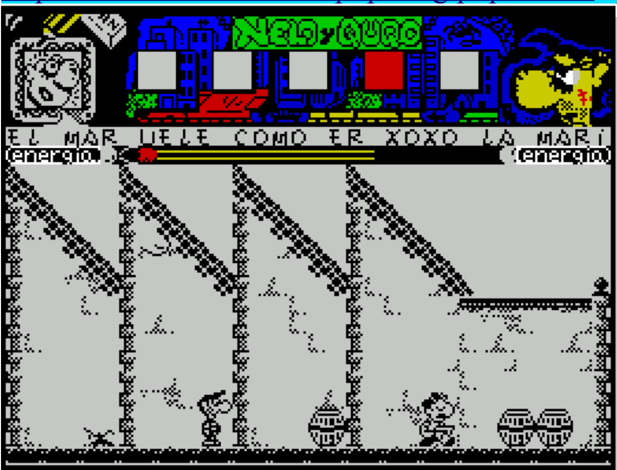
Tmk schreibt an seinem Art-Programm für Gigascreen Multicolor mode.



Es scheint noch nicht ganz so das zu sein, was die Künstler gerne hätten, aber schlecht ist es keinesfalls.

Projectos Nelo y Quro

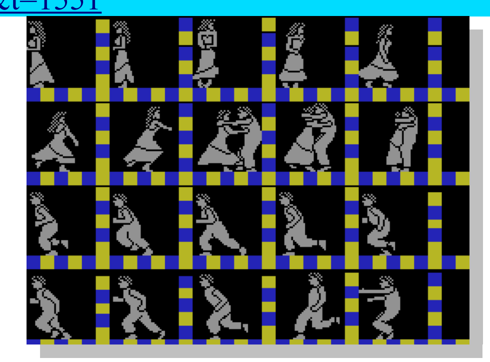
http://www.retroworks.es/php/blog.php?id=93



Retroworks arbeiten nach einigen nicht erwähnenswerten (weil Remakes) Abstechern am PC, endlich wieder an einem neuen Spectrum Spiel namens „Nelo y Quro“, welches sehr comicmäßig aussieht. Angefangen haben sie das Projekt vor etwa zwei Jahren.
Die englische Version dürfte „demnächst“ fertig sein.

Offizielles Prince of Persia

http://www.speccy.org/foro/viewtopic.php?f=7&t=1551



Velesoft hat anscheinend den unfertigen Source code sowie ein Sprite-Demo der offiziellen Version von Prince of Persia für den Spectrum gefunden. Selbstverständlich hat er es hochgeladen. Es ist nicht dieselbe Version wie die aus Rußland.

Trooper point 5

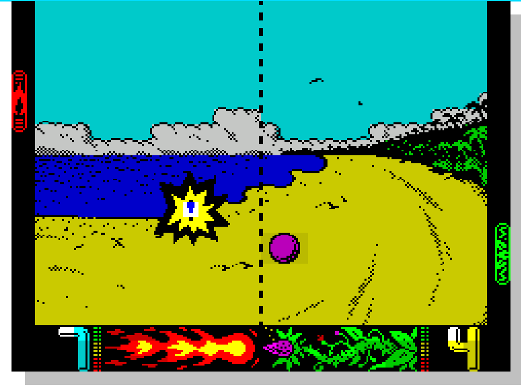
http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=30020



Trooper ist ein Plattformspiel, aber Trooper 0.5 ist eine art Jet-Pac Klon, welches vom Bimman ebenfalls mit Plattform Games Designer erstellt wurde.

King of Pong

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0024943



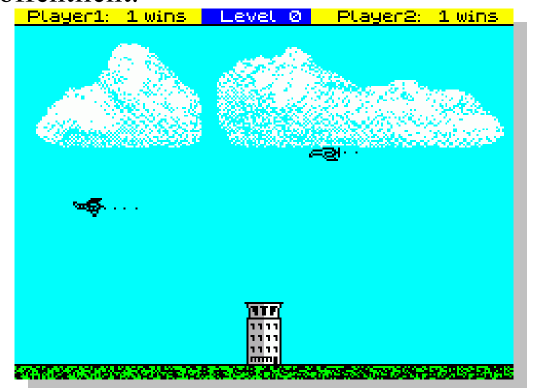
Eine neue Version von Pong die einen neuen Grafikmodus verwendet, ist fertig. Leider sieht das Ergebnis auf meisten Emulatoren katastrophal aus und es ist nur ein 2-Spieler Modus möglich. Nur wenige von uns können es sich leisten ein Kind als Spielpartner zu erhalten.

Dein viertes Spiel

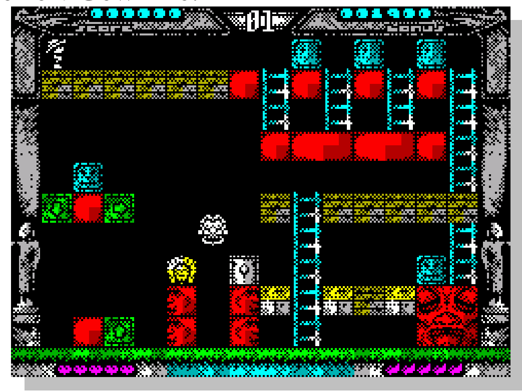
http://abzac.retropc.ru/ti/ti4scr

Die Eingabenfrist beim Twoja Igra 4 (Your game 4) ist um, Es wurden daher die

Screenshots der teilnehmenden Spiele veröffentlicht.



Es nehmen dieses mal nur sechs Spiele teil, doch es geht nicht um Quantität, sondern um Qualität. Auf diese Spiele müssen wir aber noch ein Jahr warten. Der Grund ist ein einfacher: Es gibt einen Vertrag zwischen den Veranstaltern und Piraten wonach die Piraten erst nach einem Jahr Kopien vertreiben dürfen, bis dahin wird aber die Diskette mit der Kompilation verkauft und generiert Gewinne.



Ist das ein Spieletitel!!!

http://www.mojontwins.com/2010/05/04/mojontwins-en-la-csscgc-2010/



Ein Spiel mit einem derart langen Titel gab es noch nie:

„He had such a big head that if he were a cat he would have to toss the mice from under the bed with a brow“

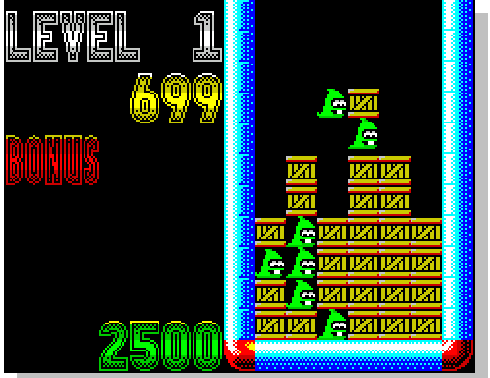
Es handelt sich um ein Plattform-Spiel für das Crap Game Compo. Das Game ist sehr schwer. Geschrieben ist es übrigens mit Boriels ZX BASIC Compiler, und das Listing dafür kann man auch herunterladen und so den Umgang mit dem Compiler besser erlernen, nachdem es sich nicht ganz nach dem Sinclair Syntax richtet, sondern einige sinnvolle Zusatzfunktionen bietet.

Es zeigt dass die Community rund um Boriels Compiler im Wachsen ist, denn bislang haben Mojons ihre Spiele mit z88dk geschrieben.

Beim „He had such a big Head...“ besteht die Schwierigkeit hauptsächlich darin dass die Spielfigur manchmal so blöd mit dem Kopf stecken bleibt, dass die Füße in der Luft hängen und herausspringen aus der Lücke unmöglich wird. Das muss man einfach gesehen haben! Also Leute, ladet das Spiel herunter.

Die Kreissäge kommt

http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=29824

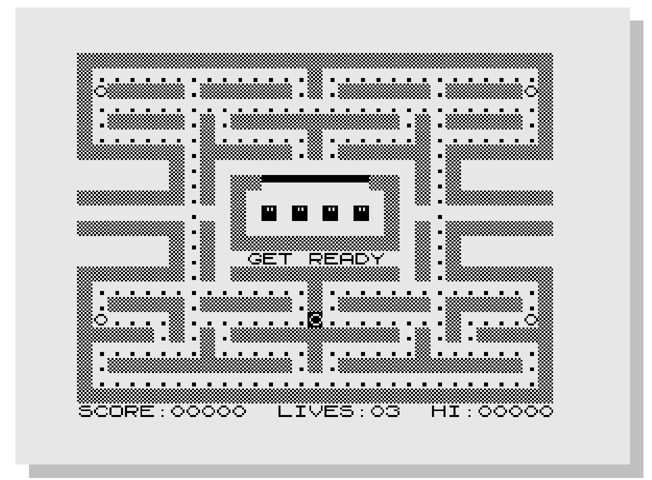


Mit 92% ist das Buzzsaw beinahe fertig. Inzwischen ist das dritte und letzte spielbare Demo veröffentlicht worden und begeistert mit flüssigen Animationen und 8x1 Farbauflösung.

PacMans Geburtstag

http://www.fruitcake.plus.com/Sinclair/ZX80/FlickerFree/ZX80_Pacman.htm

Sensation: Der Sinclair ZX80 mit 16K hat seinen flimmerfreien PacMan bekommen.

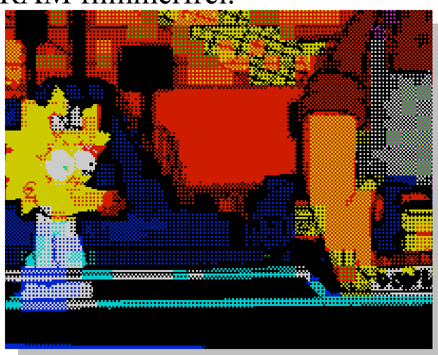


Ich habe aber gar keinen ZX80, daher kein Test, aber anscheinend wurde die Tastaturroutine aus dem ROM umgangen, weil diese das flimmern ausgelöst hat.

Living on Video

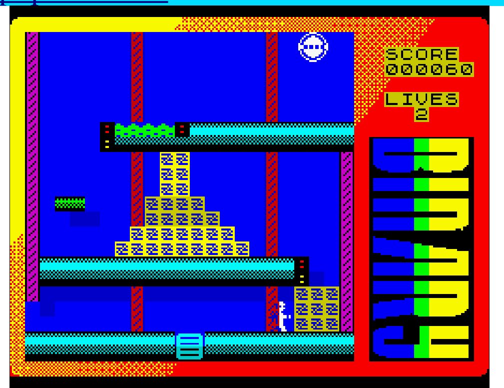
http://divideo.zxdemo.org/

Gasman hat einen Video-Player für DivIDE geschrieben, namens DivIDEo. 25FPS mit Soundausgabe sind möglich, und dank zweiten Video-RAM flimmerfrei.



Binär, wie sonst?

http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=30247



Mulder hat mit „Binary“ ein schönes neues Spiel mittels AGD gemacht. Man muss die Teile eines binären Codes finden um eine evakuierte Raumstation zu verlassen. Grafisch kann das Spiel zwar nicht überzeugen, ist aber tratzdem ganz nett.

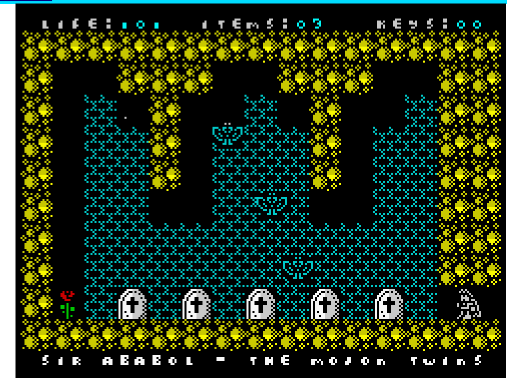
Newsfield years gratis

http://www.retrofusion.org.uk/video/54/classic-games-crusader-the-newsfield-years/

Die schöne Reportage über Newsfield ist nun kostenlos verfügbar. Newsfield hat über Jahre hinweg viele Heimcomputer-Magazine gemacht, auch das beliebte „Crash“ darf dabei nicht unerwähnt bleiben. Wie zu erwarten war,ist die Sprache englisch.

Sir Ababol

http://www.mojontwins.com/juegos_mojonos/sir-ababol/

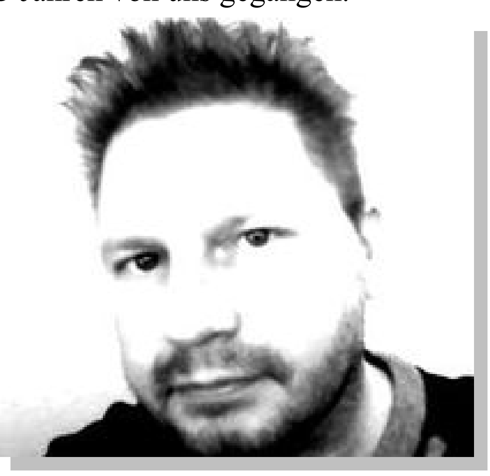


Mit Sir Ababol haben die Mojon Twins wieder mal ein wirklich schön gemachtes Flip-Screen Plattformspiel herausgebracht. Es ist auf jeden Fall wert sich das Spiel genauer anzusehen. Das Spiel ist ein Tribut an einen großen Coder.
Wie üblich gibt es den z88dk Source code und ein äußerst schön entworfenes Cover-Bild, auf dem traditionsgemäß etwas nackte weibliche Haut auf keinen Fall fehlen darf.
Dieses Cover, das vom Oliver Frey stammen könnte, bekommt von mir glatte 9 von 10 Punkten.

R-I.P. „Frobush“ Smith

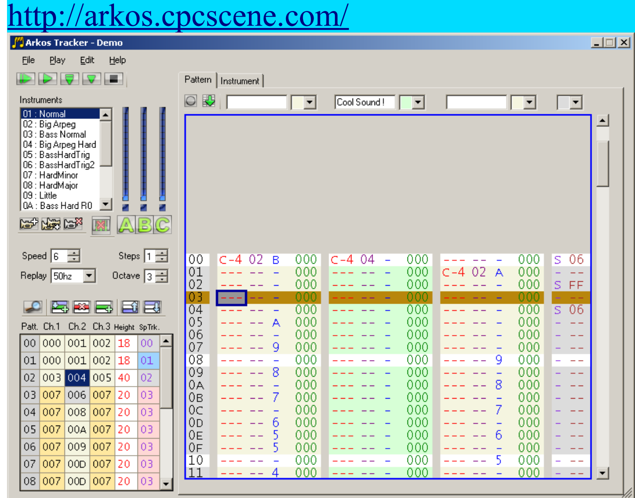
http://www.mojontwins.com/juegos_mojonos/sir
http://en.wikipedia.org/wiki/Jonathan_Smith_%28games_programmer%29

Der Tod gehört zum Leben, und leider trifft er immer wieder auch hervorragende Spectrum Programmierer.
Jonathan Smith, Programmierer von „Cobra“, „Terra Cresta“, „Ping Pong“, „Hudson Hawk“ und vielen anderen Spielen, ist nach einer überraschender Krankheit und deren Behandlung, nach der er ins Koma fiel, leider mit 43 Jahren von uns gegangen.



Arkos Tracker

http://arkos.cpcscene.com/



Ein neuer PC Tracker für AY 8910 wird gerade entwickelt und die Coder haben bereits die Beta-Versionen freigegeben. Auch wenn hauptsächlich Amstrad CPC Formate unterstützt werden, haben die Programmierer auch an den Spectrum gedacht. Der Player scheint recht schnell zu sein, wenn nicht sogar der schnellste überhaupt.
Für den Tracker wird das NET Framework benötigt.

Escape from Kharkhan übersetzt

http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=30000



TomCat hat das russische Spiel „Escape from Kharkhan“ ins Englische übersetzt, und es damit für uns spielbar gemacht. Es ist eine art von Dizzy-Klon mit anderen Charakteren.

Horace and the Mystic Woods

http://programbytes48k.wordpress.com/2010/07/06/bob-smith-publicara-horace-and-the-mystic-woods/



Auch wenn Mojon Twins an einem neuen Horace-Spiel arbeiten, hat Bob Smith seine eigene Umsetzung im Auge. Das Spiel erschien auf dem Psion 3c

Horizons reloaded

http://speccy.vntb.ru/

Horizons Kassette wird wohl jedem ein Begriff sein. Es gibt nun einen Wettbewerb um diese Compilation neu zu programmieren, und zwar möglichst in zwei Monaten und so wie man das am liebsten selber machen würde.

ZX-Entwicklungsumgebung

http://members.inode.at/838331/index.html

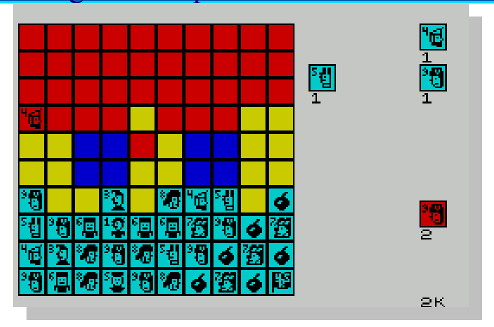
Ein Coder der sich LCD nennt (Hihi!) hat die Previewversion von BorIDE releast. Im Grunde genommen ist es „nur“ ein Editor für Boriels ZX BASIC Compiler, allerdings beherrscht er Sachen die normale Editoren nicht so gut können, wie z.B. Falten, AutoREM und solche Sachen. Zudem ist eine Schnellhilfe und ein Font Editor mit mehreren Fonts eingebaut. Für Leute die sich mit ZXBC beschäftigen eine sicher nicht uninteressante Sache, vor allem wenn man bedenkt dass es sich um eine Vorschau handelt. Die fertige Version soll noch einen Grafikeditor mit Exporter beinhalten. Hoffen wir mal dass LCD eines Tages auch eine passende IDE für z88DK schreibt.

Übrigens, Boriel hat inzwischen neuere Versionen des Compilers programmiert, bei denen Bugs behoben, Geschwindigkeit gesteigert wurde, und weitere Befehle unterstützt werden, darunter logisches XOR.

Und da z88dk erwähnt wurde: Es ist der Patchset 2099 verfügbar, der den Fehler beim lesen des Kempston-Joystick ports behebt, wenn Feuer und gleichzeitig hoch oder runter gedrückt wurde.

Unofficial Minigame Compo

http://minigamecompo2010.00freehost.com/



Nachdem die Offizielle Seite für Minigame Compo verschwunden ist, wurde von Dr. Beep eine neue Seite dafür eingerichtet, und es wurden bereits ein paar Spiele hochgeladen. Das wollte ich nur gesagt haben ;).

Gehirnnahrung

http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=0024601

Das vom spanischen Coderteam Relevo veröffentlichte „Invasion of the Zombie Monsters“ (SPC Clubinfo berichtete darüber), welches vor einigen Monaten für MSX und Spectrum kostenpflichtig veröffentlicht wurde, ist nun kostenlos von WOS herunterladbar. Natürlich kann man aber weiterhin um € 14,95 eine boxed version von Matra Computer Automations kaufen. Das Spielt erinnert ein wenig an Karnov und spielt sich sehr gut.



Dis Sprites strotzen nur so vor Farben und auch ein schönes wenn auch zu kurzes Intro wurde eingebaut.

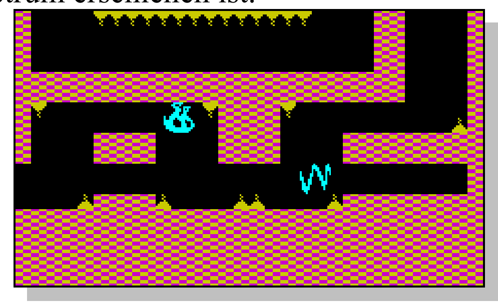
Das einzige was mir auffiel, (allerdings bei Emulation und 3x Bildgröße) war dass der Bildschirm beim scrollen leicht geflimmert hat.

Trotzdem ist es eines der besten Spiele die in letzten Jahren erschienen sind.

Flippy Horace

http://www.worldofspectrum.org/forums/showthread.php?t=30336

Mulder arbeitet gerade auch an einem neuen Horace-Spiel, allerding vom Ansatz her komplett anders als jedes Spiel das bisher am Spectrum erschienen ist.



Und nein, ich habe den Screenshot nicht falsch herum gedruckt... Horace kann tatsächlich auf den Decken laufen. Wohl ein Spinnenbiss in „Horace and the Spiders“, der Wirkung zeigt.

Briefe an die Redaktion

Hallo Leszek,

leider konnte ich Dir die letzten Monate nicht mit Artikeln helfen. Trotzdem erfreulich dass ganze 3 Ausgaben ohne meine Hilfe entstanden sind. Beim Durchlesen der Magazine ist mir einiges aufgefallen, ich wollte immer sofort schreiben aber hab es dann doch nie gemacht. Daher hier ein gesammeltes Feedback.
Zunächst ist es generell erfreulich dass immer noch viel Hardware und Software erscheint. Bei der Zusammenstellung unseres SCENE+ Diskmagazins schauen wir auch immer in das SPC-Heft auf der Suche nach neuen Programmen. So ergänzen wir uns hervorragend.
Auch finde ich toll dass man den langjährigen Macher des SPC-Magazins Wolfgang Haller nicht vergisst. Viele kennen ihn persönlich, die meisten vielleicht auch nur durch das Magazin, aber er wird immer zur deutschen Spectrum-Szene gehören.
Dein gesundheitlicher Zustand war ja zuletzt nicht der beste nach deinem Winter Urlaub. Wie ich weiß tut Dir die Sonne im Sommer auch nicht gut, schwere Zeiten also für Dich. Trotzdem schön dass Du dich auf die Reisen zu verschiedenen Spectrum-Treffen gemacht hast, die ich im letzten Jahr aus Terminnot nicht besuchen konnte. So konnte ich wenigstens darüber lesen.
Ich schätze auch sehr die Hardware-Tests und habe mit besonderem Interesse den Vergleich der Tastatur - Interfaces gelesen. Ein paar Kleinigkeiten habe ich anzufügen: Nicht Velesoft hat das Proface entwickelt, sondern allein bei SINTECH ist es ja schon seit 1995 im Vertrieb. Ich weiß nicht ob Velesoft damals schon löten konnte, soweit ich weiß ist Robert Letko der Erfinder. Der hat so einiges schon in den frühen 90ern gebastelt, z.B. eine 128k Erweiterung für 48k Speccies und vor allem den ersten Prototyp des MB02. Velesoft hat allerdings mittlerweile tatsächlich die Produktion des Proface übernommen, inwieweit er Verbesserungen vorgenommen hat ist mir aber selbst auch nicht bekannt. Das Proface soll übrigens auch programmierbar sein, da aber bereits alle von mir gewünschten Funktionen auf dem Keyboard vorhanden sind, habe ich mich damit nicht weiter befasst.

Insgesamt gratuliere ich zu einem hervorragenden Magazin. Nur weiter so, ich verspreche auch wieder mehr beizusteuern, manchmal fehlen mir die Ideen oder die Zeit.

Viele Grüße

Thomas
----
www.sintech-shop.de
Shop für Computer, Konsolen, Zubehör, Ersatzteile und Umbauten/Reparaturen.

Hallo Thomas,

Danke für die Korrekturen bezüglich des Keyboard Interfaces.
Ich bedanke mich auch für die Hilfe die Du für mich warst, und hoffe dass du weiterhin nicht davon Abstand nimmst mich mit Artikeln zu beliefern.
Natürlich kenne ich Wolfgang Haller persönlich, und deswegen stockte mir der Atem als ich die letzten News gelesen habe. Aber die Hoffnung stirbt zuletzt.
Ich finde es natürlich super dass SCENE+ noch weiterhin erscheint,
Mein gesundheitlicher Zustand hat sich verbessert, und der Arzt meinte dass die Schraube im Januar wegkommen kann. Die Therapeutin sagte dass ich nun viel schwimmen muss. Natürlich tut die Sonne mir als Hautkrebskandidaten nicht gut, aber da muss ich durch. Ich verbringe die heißen Tage manchmal, wenn ich nicht arbeite, im Erholungsgebiet Seeschlacht.
Danke für das Kompliment zum Magazin. Ich bemühe mich es lesenswert zu machen, aber manchmal fehlt mir die Zeit. Und am Speccy möchte ich auch wieder programmieren.
Viele Grüße.

LCD

Spieletest: Gloop Troops

Prinzessinen Retten ist heutzutage wieder in. In Computerspielen tauchen Bösewichter, Drachen, Zauberer und andere Arten des personifizierten Bösen auf. Viel Arbeit also für uns als Berufshelden. Zeit also den Joystick wieder scharf zu schleifen um ein paar Monster zu erledigen. Die ersehnte Belohnung ist ein Highscore und die Hand einer virtuellen Prinzessin. Was zu VCS2600 Zeiten bereits funktioniert hat, tut es auch heute. Und bei dem hier vorgestellten Spiel darf man sich wieder als Prinzessinenbefreier austoben.



Ohne Hintergrundgeschichte haben Little Shop of Pixel (aka Andrew Oakley und Simon Franco) still und heimlich das Farbenfrohe Spiel "Gloop Troops" für ein oder zwei Spieler auf dem Sinclair ZX Spectrum veröffentlicht. Die eingebaute Anleitung gibt zwar keinen Aufschluss darüber wieso man die niedliche Prinzessin retten soll, hilft dafür jedenfalls das Prinzip zu verstehen wie die Punkte vergeben werden. Das Retten einer Prinzessin "weil sie da ist" ist zwar hinnehmbar, aber keine gute Hintergrundgeschichte, da der Spieler nicht weiss wovor man sie retten soll, und ob sie es überhaupt wert ist gerettet zu werden. Immerhin könnte ja sein dass sie ein Hausdrachen ist. Die Kassettenhülle, so schön sie auch sein mag, gibt da auch keinen Aufschluss. Dort steht nur folgender frei übersetzter Text: "Story: Kämpfe dich durch 30 farbenfrohe Levels und erfülle deine Aufgabe verlorene Sterne einzusammeln und die Prinzessin zu retten. Gloope Kettenartig die Feinde um die Punkte zu maximieren". Nun gut! Es gibt auch sehr gute Spiele mit ähnlich schlichter Hintergrundgeschichte.
Beide Autoren von "Gloop Troops" haben bisher jedenfalls noch keine Spiele für den Spectrum geschrieben, das ist also ihr Erstlingswerk. Aus dem Grund kann man ihnen die ein paar wenigen technische Unzulänglichkeiten nachsehen.



Das Ziel ist es offenbar alle verlorenen Sterne in jedem der 30 Levels einzusammeln, und das innerhalb eines Zeitfensters von 30 Sekunden, was in der Anleitung mit keinem Wort erwähnt wurde. Das Spiel selbst erinnert stark an Bubble Bobble, wenn auch wesentlich farbenfroher. Die Gegner werden nicht in Blasen eingeschlossen und herumgeflogen, sondern einfach nur für ein paar Sekunden ohnmächtig. Von den Feinden gibt es welche die sich nur horizontal bewegen, und später kommen vertikale sowie Horizontale+Vertikale Bewegungsmuster hinzu, ab etwa Spielhälfte sind dann die gemeinen diagonal fliegenden Feinde da. Auch mit Stacheln gespickte Bodenflächen und Wände die man möglichst nicht berühren sollte, kosten oft wertvolle Leben. Die Feinde verfolgen den Spieler nicht, sondern patrolieren nur. Von Zeit zu Zeit erscheinen Bonus-Symbole wie z.B. Kirschen, Äpfel, Bananen, die man wie die Sterne, auch aufsammeln sollte um den Punktestend zu verbessern. Einige Plattformen sind durchlässig und können nach oben oder unten passiert werden, wenn man die Spielfigur in diese Richtung steuert. Wenn man den Bildschirm verlässt, kommt man auf der anderen Seite wieder heraus. Zum Glück kann man im Fallen noch die Richtung beeinflussen, was vermeidet dass man ewig nach unten fällt. Doch

selbst wenn man aus größten Höhen herunter fällt, ist das nicht tödlich. Somit ist das Spiel ausserordentlich gut spielbar.

Zum Thema Technik gibt es nur wenig auszusetzen. Die Grafiken nutzen die Fähigkeiten des kleinen Rechners gut aus, und sind wie bereits erwähnt, für Spectrum-Verhältnise sehr Farbenfroh sowie flüssig animiert und bewegt. Die niedlich gezeichneten Sprites bewegen sich größtenteils flimmerfrei und schön animiert, bis auf den Moment wo sich zwei davon überlappen. Das passiert bei den Sterne- und Feindsprites ständig. Leider gibt es, wenn auch selten, die unvermeidbaren Spectrum-typischen Farbüberlappungen, doch diese kann man den Programmierern unmöglich anlasten, auch wenn es Spiele gibt die das sehr gut kaschieren. Was Sound betrifft, sucht man eine Titelmelodie bei Gloop Troops vergeblich. Selbst der AY-Chip im Spectrum 128 bleibt leider stumm. Das ist bedauerlich aber bei 48K-Spielen verkraftbar! Jedoch ist es bei einem Erstlingswerk wenig verwunderlich, da viele Musiker ihre Werke erst dann herausrücken, wenn die Autoren wenigstens ein Spiel geschrieben haben. Die Gefahr dass ein Spiel nicht erscheint weil sich die Newbie-Programmierer zu viel vorgenommen haben, ist einfach zu groß, und die Anzahl der Kontakte zu Szene-Musikern ist zu gering. Im Spiel gibt es wenigstens ein paar armseelige Soundeffekte für den Beeper. Zu wenig um begeistert zu sein. Allerdings muss auch gesagt werden dass kaum noch freier Speicherplatz bleibt. Das Spiel nutzt die 48K des Spectrum fast völlig aus.

Die Steuerung erfolgt über Pfeiltasten (Cursor Joystick), Kempston Joystick oder Sinclair Joystick und ist sehr präzise. Die Sprunghöhe hängt davon ab wie lange man den Sprungknopf, also Richtungstaste nach oben gedrückt hält. Das Zeitlimit macht das Spiel dafür manchmal schwer, wie z.B. im Level 9.



Es gibt die Möglichkeit alleine oder zu zweit zu spielen. Wenn man zu zweit spielt, tut man das leider nicht gleichzeitig im Kampf um die Sterne, sondern erst wenn ein Spieler sein Leben verliert, kommt der zweite dran. Die beiden Charaktere heissen übrigens Pokey und Peeky, in Anlehnung an die BASIC-Befehle POKE und PEEK, und beide sehen absolut gleich aus.

Für ein Erstlingswerk ist das Spiel wirklich sehr gut, und man kann seinen Hut vor dieser Leistung ziehen. Es wird bereits an einem Nachfolger programmiert, und es könnte gut sein dass "Little Shop of Pixels" demnächst die neuen Stars der Spectrum-Szene sein werden. Was den Sound betrifft, so bleibt zu hoffen dass die Szene-Künstler für den Nachfolger ein passendes Musikstück liefern. Es wurde bereits bewiesen dass selbst dem Beeper des Spectrum 48K hervorragende Soundtracks entlockt werden können.

Wer sich alle Levels mal ansehen möchte, kann sich die Karte auf http://maps.speccy.cz/ herunterladen.

Gloop Troops ist jedenfalls ein solides Erstlingswerk mit nur wenigen negativen Eigenschaften, und als Freeware bei "World of Spectrum" (www.worldofspectrum.org) erhältlich.

LCD

Neues von Wolfgang

Hallo Freunde,

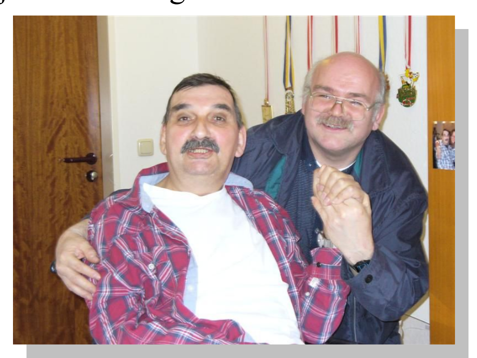
Vorab eine Mail, die ich Anfang April vom Lothar Ebelshäuser erhalten hatte:

"Hallo Dieter,
Marion u.ich haben heute Wolfgang besucht. Auf den ersten Blick sah es so aus, als ginge es mit seinem rechten Arm besser. Er hatte eine andere Befestigung am Arm.
Ob es wirklich besser ist, kann wohl nur ein Arzt erklären.
Wir haben Wolfgang zu einem Eis eingeladen, was ihm auch sichtlich schmeckte. Im Gespräch mit ihm, war er mal wieder sehr schlecht zu verstehen. Er kramt zwar immer mal wieder in alten Ereignissen herum, aber an seine erste Ehefrau (Gabi, die Mutter von Stephan) konnte er sich nicht erinnern. Also, unter dem Strich nichts wirklich Neues von Wolfgang.
Viele Grüsse aus der Eifel von den Eifelzwergen
Lothar u.Marion"

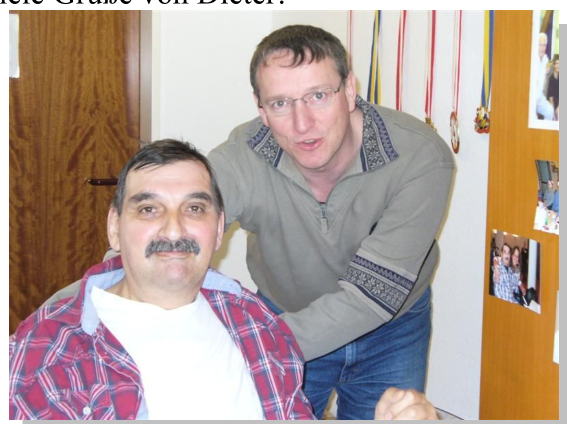


Gestern (17.4) waren Dirk Berghöfer und ich bei Wolfgang zu Besuch. Nach den Berichten von Willi Mannertz und vom Lothar Ebelshäuser, hatten wir uns schon sehr gespannt gefragt, wie es Wolfgang wohl geht.
Wie ihr an den Fotos sehen könnt, war Wolfgang wesentlich besser "drauf" als bei Willis Besuch; wir sind mit ihm in der angrenzenden Gärtnerei gewesen, haben Gitarre geübt und mit ihm ein Lesebuch zu lesen begonnen.

Dirk hatte Wolfgang schon eine ganze Weile nicht gesehen, er sagte, er sieht bei Wolfgang weder Fortschritt noch Rückschritt, also insgesamt unverändert. Dies ist auch mein Eindruck. Wolfgang konnte nach etwas Übung wieder drei Gitarregriffe, und das lesen ging sehr stockend, aber er gab sich Mühe. Allein, also ohne Hilfe und Anstoß, kann er aber nicht üben, es muss jemand da sein, der ihn motiviert, anleitet, und hilft, da Wolfgang seinen rechten Arm ja nicht bewegen kann.



Viele Grüße von Dieter!



dear friends,

I got an email from Lothar Ebelshaeuser, who visited wolfgang at april 7th, he told me that wolfgang has some kind of bracers for his right arm, ans was wondering if there is any progress, but had not seen any difference; wolfgangs right arm seems paralysed as before. He ended with the words "not really a difference or news from Wolfgang."

Dirk and i were visiting Wolfgang at april, 17th, and i have enclosed some photos from this visit. We were visiting a market-garden nearby, and Wolfgang was in much better shape than Willi

Mannertz had told in his last mail. Anyway, Dirk who had not seen Wolfgang for some months, said that from that last visit there was no really difference, not to positive nor negative. Its the same in my opinion.

We tried guitar again, (Wolfgang is able to held accords with his left hand) and after some trys, Wolfgang was able to play D, a and G, we played "lady in black". After that we took a book about animals with many photos, and he read the textes. Its very hard for him; as i see it, always someone would be needed to encourage and help, because he can not practise of his own

kind regards from Dieter!

Teil 2

Hallo Freunde vom Wolfgang, (englisch version below)

heute nur ein kurzer Bericht von Lothar Ebelshäuser, er hatte Wolfgang am 22.5. besucht und hat mir das Foto zugeschickt. Er schreibt, dass sie am 22.5 bei Wolfgang waren und die Klostergärtnerei besucht haben. Es war relativ viel Betrieb dort, und sie konnten sich gut mit Wolfgang unterhalten. Beim Thema, ob er mit dem Computer wieder lernen mag, sagte er dass es für ihn zu kompliziert ist, immerhin konnte Wolfgang sich aber gut ausdrücken. Insgesamt aber war alles unverändert, schreibt Lothar.

Wolfgang hat übrigens am 31.5. Geburtstag, ich glaube, Jahrgang 1953

Dear friends of Wolfgang,

just a short mail from a visit of Lothar and Marion Ebelshaeuser, they visited Wolfgang and wrote, that they were visiting Wolfgang at May 22nd, they took a walk into the plant nursery. They asked him if he want to learn with a computer again, but he refused that they are too complicated for him. Lothar says there was no progress, not backwards nor forward ...

please keep in mind, its Wolfgangs Birthday at May, 31st, i think he is born in 1953

kind regards, from dieter!



Teil 3

Hallo Leute,

heute möchte ich euch von einem Besuch bei Wolfgang berichten (Sonntag 6.6) . Er war sehr gut gelaunt und sah frisch frisiert aus, ich schätze ich muss den Friseur kurz zuvor verpasst haben. Jedenfalls wie ihr auf den Bildern sehen könnt, haben wir Gitarre gespielt. Wolfgang kennt noch manche Akkorde und greift die dann, während ich das anschlagen der Saiten übernehme. Wir haben Lady in Black und manche Kölsche Lieder probiert, das Spielen ging prima, nur die Texte konnten wir beide kaum.
Jedenfalls möchte ich euch eines mitgeben: Wenn niemand da ist, hat Wolfgang kaum Antrieb, was zu üben, zu unternehmen, rauszugehen. Aber wenn Besuch da ist und ihn anspornt, macht er gern mit und gibt sich auch Mühe. Wir haben eine ganze Weile Lieder gespielt, und es hat sichtlich Spass gemacht. Wenn ihr also Wolfgang besucht, spielt mit ihm Schach, Gitarre, was immer euch einfällt.
Anschliessend waren wir noch in der Gärtnerei, die aber geschlossen hatte, und haben eine grosse Runde im herrlichen Sonnenschein gedreht, das Wetter war herrlich, endlich

Sommer!
Viele Grüße von Dieter; bitte schreibt mir wenn ihr Wolfgang besucht

dear friends of Wolfgang,
today i want to tell you about another visit with wolfgang. He was in a very good mood and looked really good, i think i missed the haidresser right before. Anyway, as you can see, we played guitar; wolfgang working with the headstock, i was twanging the strings, playing lady in black and some colonge songs, was real fun. I would like to ask you, when you are visiting wolfgang, please enourage him to play with you, lets say guitar, chess, everything is good as long as he is challenged. Because when nobody is around, he sits in front of tv, and dont want to make anything. In my opinion he really need our encouragement

after a while we made a stroll through the park in wonderful sunlight, it was a warm summer day.

best wishes from Dieter! Please write me, when you was visiting Wolfgang

Teil 4

Hallo Freunde,

ich hab leider sehr schlechte Nachrichten, die euch obendrein wegen meines Urlaubs verspätet erreichen.

Wolfgang hatte Anfang letzter Woche ein Stück Nahrung verschluckt und bekam für einige Sekunden oder sogar Minuten keine Luft mehr. Man rief in dem Alexianer Krankenhaus zwar sofort einen Notarzt, aber letztlich war Wolfgang für einige Zeit ohne Luft. Er wurde von den Ärzten ins nahegelegene Krankenhaus Porz gebracht, welches ca drei Kilometer entfernt liegt. Dort liegt er jetzt auf der Intensivstation, Besuche sind nur Angehörigen erlaubt.

Sein Zustand ist sehr ernst, er atmet zwar wieder selbstständig, wird künstlich ernährt; mehr Reaktionen sind nicht erkennbar. Auch die Ärzte halten sich mit Prognosen zurück, man kann wohl nur abwarten und hoffen, daß Wolfgang trotz des langen Atemstillstands wieder zu Bewusstsein kommt. Ob und wie weit dies passiert, weiss derzeit niemand.

Bitte beachtet, derzeit kann Wolfgang nur von Angehörigen besucht werden

Viele Grüße von Dieter

Dear friends of Wolfgang,

there are really bad news, and they reach you late because of my vacancy, sorry for that!

Wolfgang has swallowed something to eat and could not breath for some seconds or maybe minutes. He lost consciousness and is now in care of the main hospital in porz, about two miles away. Its very serious, he is breathing, but not more. No one can tell right now, how far (or if) he will come back to awareness of life (sorry if thats bad english, i dont care....)

pleae note, only relatives are allowed to visit him, because he is in itensive care.

hoping for the best....,

Dieter

Teil 5

Hallo Freunde,

von Wolfgang gibt es leider nur sehr ernste und im Grunde keine guten Neuigkeiten. Er ist immerhin von der Intensivstation runter und atmet von allein, im Grunde liegt er aber im Wachkoma. Man kann da schwer sagen ob er jemanden erkennt oder registriert, dass jemand bei ihm ist. Eva kümmert sich nach wie vor um ihn, sie sagt aber auch, dass Besuche derzeit im Grunde keinen Sinn machen. Es kann sein, dass

Wolfgang es mitbekommt, wissen oder bemerken tut es ein Besucher derzeit aber nicht.

Falls jemand trotzdem Wolfgang besuchen möchte, er ist im Krankenhaus Porz (NICHT das Alexianer), Station 3 im 1.OG auf Zimmer 34. Bitte schreibt mir eure Eindrücke wenn ihr auf Besuch seid!

Wichtig, in eigener Sache!!
Ich möchte an dieser Stelle meine Liste der Empfänger aktualisieren, bitte, wenn du weiterhin Infos über Wolfgang haben willst, schick mir eine kurze Mail, einfach damit ich weiß dass du die Mails noch haben möchtest. Ich hab mittlerweile drei Adressen wo "Postfach voll" oder "nicht vorhanden" kommt.

Viele Grüße von Dieter

dear friends of Wolfgang

really no good news from Wolfgang. I am sad to say that he is in Coma already and obviously unconcious or in persistent vegetative state, not sure with my english
He is away from intensive care and breathing of his own, so he was transferred into Station 3, 1st Floor, Room 34 of hospital in Porz, NOT the alexianer clinic!
But to say it with Evas words, you should think of visiting Wolfgang twice, because you can not be sure he even recognize you. If you want to visit him anyway please dont hesitate to write me!

important, please read:
i want to look for "dead adresses" in my email list. please understand i want to check the valid email adresses. please confirm just by a short mail that you want to get further mails of news from wolfgang, otherwise i will take your mail from the list, please understand, because i have some "dead" adresses

kind regards from dieter!

Yerzmyey News



Hi there.

I wanted to announce several updates on the "ZX Spectrum 48K Portal" http://zxspectrum48.i-demo.pl/
made after new software for our machines appeared on Forever 2010 8-bit meeting.
In ZX48+AY interface section http://zxspectrum48.i-demo.pl/ay48k_demos.html there is "48K demo" by H-PRG on the top of the site, that is a new-school production, containing also a 3-channels digital AY song.
In the Intros' section http://zxspectrum48.i-demo.pl/48k_intros.html You can find the come back of Spectrum legends - BusySoft and Noro - in a "SONG IN LINES in 1Kb" intro for ZX48+AY interface (on the top of the site).
In the BEEPER DEMOS section http://zxspectrum48.i-demo.pl/beeper_demos.html You will find a mega-demo "TS-2068" (by Mister Beep) that was made especially for TIMEX SINCLAIR 2068 but works also on ZX Spectrum 48 / Plus / Timex Computer 2048. It contains two chiptunes and three digital songs (again, the top of the site, like all the news).
All the stuff works with divIDE or can be loaded from tape/MP3/WAV with help of TAP2WAV program http://zxspectrum48.i-demo.pl/tap2wav.zip
Seems like 2010 is not a bad year for Spectrum48 and I hope more software for our

machine will appeare this year.
A list of GAMES for SPECTRUM 48K + AY interface:
The list is here http://zxspectrum48.i-demo.pl/48K_AY_games.html
and contains 126 games from years 1996 - 2009.
This list I made is based on World of Spectrum "GAMES" section, so You can't find here games that are not allowed to distribute.
It took me weeks of work to compile the list (and I'm kinda exhausted) however surely there are more than 126 games for ZX48+AY confing but I didn't find more, simply. You can try. ;) If You know any other games working on the configuration, please let me know: yerzmyey AT interia.pl
If You use divIDE then TAP files will be OK for You. But sadly TZX files You will have to convert into audio and load with tape-recorder/MP3-player/PC. Also please remember that most of these games use AY and BEEPER simultanously so as for me - I always try to have both: AY and BEEPER plugged into loud-speakers, while using my ZX48+AY.
The interface itself You get get as usual from here:
http://www.rwapsoftware.co.uk/spectrum/spectrum_sounds.html
PS: of course all demos for ZX48+AY are still here: http://zxspectrum48.i-demo.pl/ay48k_demos.html
Gasman's movies' player for regular ZX Spectrum 128K (with divIDE) is ready, it seems.
http://divideo.zxdemo.org/
YouTube sample included.
Another thing, nor exactly Spectrum's related but a little bit -
Factor6/AY-RIDERS made an album on Amiga 1200. If You like MOD music than that's for You:
http://atarimusic.net/index.php/component/muscol/F/33-factor6/30-damn

If You have some spare time, You can hang Your eye (or two) on the interview about chiptunes, ZX Spectrum, Amiga and ST and all da crap I'd like to speak/write about.

1_th part:
http://truechiptilldeath.com/blog/2010/06/17/tctd-interview-with-ay-riders-yerzmyey/

2_nd part:
http://truechiptilldeath.com/blog/2010/06/22/tctd-interview-with-ay-riders%E2%80%99-yerzmyey-pt2/
The interview has been made for "True Chip till Death" portal.

Factor6 informed me that he established his new WWW site: http://www.factor6.cz

Greetz,
Yerz/H-PRG^AY_R

Mister Beep News

Hi there.

Some ZX news.

Here is my song from Di_Halt ZX party:
http://8bc.org/music/MISTER+BEEP/NEBULA+FIGHT/

Here are full results of the BEEPER compo (Party and Online) -
http://shiru.untergrund.net/1bit/pivot/entry.php?id=28
(congratulations to Shiru for his first place in Online, the song was outstanding, also I loved other chiptunes).

Another new song from me is here:
http://chipmusic.org/mister+beep/music/binary-universe
and it comes from a new platform-game "BINARY" by Mulder:
http://mister_beep.republika.pl/binary.zip

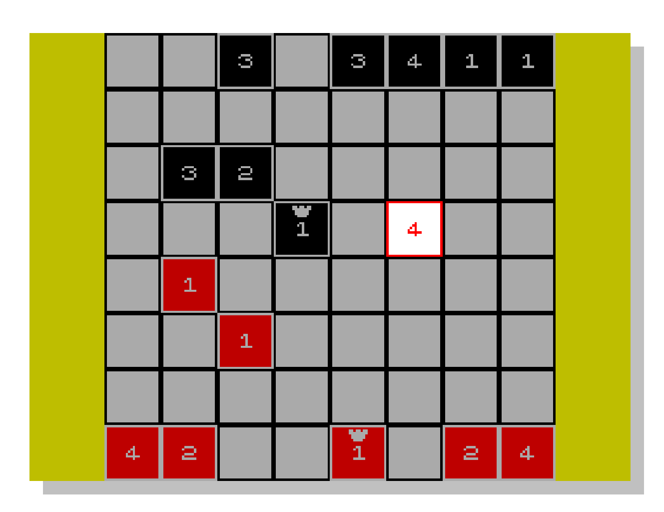
Anjoy the new ZX stuff! :)
Kind regards,
MB

http://mister_beep.republika.pl/

Shogun, a unique game in only 1K.

Although the MiniGameCompo seems to remain offline (by now I started an alternative MiniGame-website at: HTTP://MINIGAMECOMPO2010.00FREEHOST.COM), I still wanted to code a new MiniGame. The most difficult part of this contest is to code an original game.
After getting the idea to code "Shogun" this part was solved. I never found any version of this game on any platform. The next challenge was to code this game in the smallest amount of memory allowed ; 1K. This had to be with the artificiel intelligence included! To set the challenge higher I even wanted a full screen board sized 8x8, 3x3 so printing in the lower screen had to be possible.

The game "Shogun" is a boardgame where you need to hit the opponents shogun. To do this you may move the stone the number of fields it is indicating. After doing the move the number of the stone will change in the value belonging to that field and stone combination. On the original game this is done by a small magnete under the board and a turning wheel inside the stone that will turn towards the magnete. In the game this is done with a pointertable.



After coding the board the player had to make a move, This move had to be valid (moving the number of fields indicated and also only 1 turn allowed) and also keep the cursor on the board. The cursormovement was done by checking a pressed key with values in a table and if they matched that routine was called. By using this table the table could be reused when the computer would go in a certain direction. The direction was then indicated in the table. Also a move check routine was built. It simple calculated all reachable fields with that stone and checked if the new field was one of the reachable fields. This routine could later be used to calculate all possible moves by the computer. Any invalid move results in a blinking border. By now the playerpart was ready. Next thing to do was to check the endgame situation. You win/lose when the shogun is hit or only two pieces of a player are left on the board. The endgameroutine checked the entire board on pieces and calculated how many pieces were left. After counting the check on endgame was made and a winner was shown by turning the border in the winners colour. This routine would become the base of the AI. The AI would also check the entire board. To read the board the endgameroutine is used, combined with the routine to find all possible fields reachable by all stones. Now the board is divided into fields reachable by computer and opponent or both. The AI comes in. For each stone each move is now done as a shadowmove. After the move the board is examined again if this move is the best move sofar. The new value of the stone is neglected otherwise the computer would be cheating. The AI checks on the following points to determine the best move:

1) can I hit the opponent shogun
2) is the computershogun before moving under attack
3) can I hit another piece
4) is the old field attacked
5) Is the new field not under attack
6) Is the new field protected by another stone

Each possible move is simulated and the best move is calculated.
After checking all moves, the best move possible is done. The best move might even be a

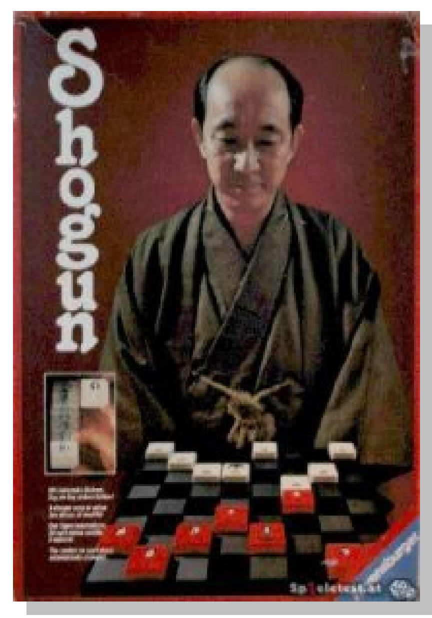
move that will result in the loss of the computer, but then the computer was also in a losing situation before the move. The move is then done to let the player to the final move and win from the computer.
I also wanted to add some attacking AI by calculating if a move would be towards the opponents shogun or not. Especially at the start all moves should be towards the shogun. When the shogun comes in reach the computer will go towards the shogun to attack it. However calculating the direction costed about 100 bytes. My alternative became that the last calculated move was forward instead of backwards. By equal values the last calculated move would be done. This resulted in a more attacking computer AI without adding extra bytes of code.

This AI was already hard to fit in 1K. However it wasn't ready yet. The rules of "Shogun" indicate that you need to inform the opponent when after the move his shogun is under attack (like saying CHESS with chess). The shortest way to do this would cost about 50 bytes. Checking the current code on redundant bytes didn't give the result, so the code was altered, making it slower in the AI, but it could skip numerous bytes and a SHOGUN-call was introduced by setting the border to red when the player was under attack (the computer always knows when it is under attack so the player doesn't need to call it). Until a key was pressed the border would remain red. Checking the code gave some room (10 bytes) which was enough to add a beep when a stone is moved and set the board centered on the screen.
This version had 1 routine to handle invalid moves from player and computer together. This led to some impossible moves by the computer although valid moves were possible. By breaking the single routine in two seperate routines the code became shorter, giving room to speed up the AI again. All together the game is quite hard to beat, you need to check all fields before you make the move or the computer will hit you without any mercy, to me it became the game I had in mind which I gladly distribute among all Specchums. Remember that this is a unique game. No other platform has this game (yet, because I have ideas to make versions for other machines)!

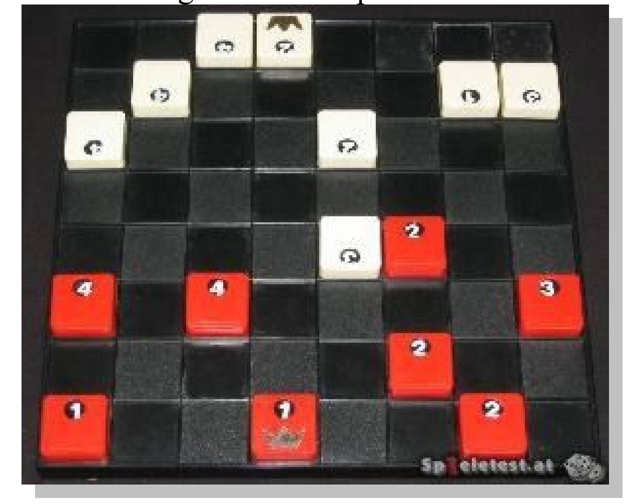
Have fun playing "Shogun"!

Johan "Dr Beep" Koelman

Deutsch



Hier beschreibt Dr. Beep wie er das Strategie-Brettspiel „Shogun“ für den Spectrum umsetzte und dabei möglichst viel Platz einsparte, sowie welche Regeln für das Spiel gelten. Für die Größe von 1K ist das Spiel sehr komplex. „Shogun“ wurde bisher noch für keine andere Plattform umgesetzt. Der Spectrum ist der Erste.



Division

Diese Jahr spiele ich mit einer selbstgebauten Fräsmachine auch wohl Platinenlochbohr=roboter genannt herum, möchte ja schon seit langem mal Platinenbohrrobotermaschinen=führer sein.
Ein Bild des 'Robots' findet man hier: **http://looser-company.de/guest/14_25.jpg**



Als ich an einem Programm arbeitete womit ich (auf PC übliche) .PLT Dateien als Bild auf den Spectrum Schirm bringen wollte, musste ich ein Skalierung (scale factor) verwenden. Die in (meiner) .PLT Datei vorkommenden Koordinaten können bis zu 65535 (16 Bit Zahlen) groß sein und die müssen verkleinert worden bis in den 0-255 Bereich (8 Bit Zahlen). Weil ja 255 und 175 die maximale Koordinaten für Spectrum screen sind. Da muss also geteilt (dividiert) worden, und am liebsten schnell, weil es eine Menge von Daten zu verarbeiten gab. Tatsächlich gab es 2860 Plot/Draw Kommandos in meinen Versuchsdateien und es mussten also mehr als 5600 Zahlen umgerechnet worden! BASIC ist dafür viel zu langsam (brauchte 7 Minuten für meine Zeichnung) also musste es Maschinencode werden.
Als Spielerei habe ich zuerst noch ein neue Datei mit schon 'verkleinerten' Zahlen hergestellt um damit mein Plot-Routine zu testen. Die Zeichnung die ich als Beispiel verwende wurde dann in 1,5 Sekunden gezeichnet.

Dann kam die Dividierroutine an die Reihe. Und dabei gab es Einiges was ich hier melden möchte....
Weil die Methode von Dividieren durch wiederholt Subtrahieren nicht im Frage kommt (zu langsam, z.B. 65535/10 braucht 6553 Subtraktionen um das Resultat zu bekommen) muss die Methode verwendet worden die man in die Schule gelernt hat (in Holland 'Division mit Schwanz' genannt). Zuerst nochmal die Terminologie: Dividend / Divisor = Quotient, und hierunter gibt es Beispiele in Dezimal und Binär :

Dezimal: Binair:
179 / 8 = 22 (0)10110011 /
(0000)1000 = 10110 = (000)10110 = 22 dez.
<u>16</u> <u>1000</u>
(subtrahieren möglich, also '1' ins Quotient
19 00110
(geht nicht, also ' 0')
<u>16</u> 001100
3 (Rest) <u>1000</u>
(geht, '1')
01001
<u>1000</u>
(geht, '1')
0001
(geht nicht, also ' 0')
00011
(am Ende, Rest=(0000)0011 = 3 dez.

Mann sieht dass in Dezimal zwei 'Schläge' benötigt sind weil die Antwort zwei Stellen hat, und dass dieselbe Division wenn Binär gemacht in fünf 'Schläge' gelöst ist. Sollte man dividieren durch 1 dann braucht man soviele 'Schläge' wie der Dividend an 'Stellen' hat.

Bevor ich anfangen kann meine Koordinaten zu verkleinern, muss ich zuerst den gewünschten Skalierungsfaktor ausrechnen. Weil meine Koordinaten maximal 65535 (X-wert) und 44880 (Y-wert) groß sind, suche ich zuerst die beiden größten tatsächlich Vorhandene Koordinaten und teile die dann durch resp. 256

und 176 um zwei Skalierungsfaktoren zu finden. Von diesen beiden Faktoren verwende ich dann die Größte um beim Plotten aufs Screen alle vorbeikommende Koordinaten zu verkleinern. Auf diese Weise bekomme ich die größte mögliche Darstellung auf den Schirm. Es mag jetzt klar sein dass der größte mögliche Faktor bei 255 festliegt, und dass jede Verkleinerung (Division) maximal in 255 resultieren kann für X-werte und 175 für Y-werte. Ich brauche also für meinen Zweck eine Dividierroutine wo eine 16 Bits Zahl durch ein 8 Bits Zahl geteilt wird, und das Resultat in 8 Bits passt.

Wie wird das denn in Maschinen Sprache gemacht. Eine bekannte Methode ist die wobei nicht der Divisor nach Rechts geschoben wird (wie im Beispiel hier oben), sondern der Dividend nach Links geschoben wird. Dabei werden dann die 'Resultat-Bits' für den Quotient gleich in die am Rechten Seite freikommende Stellen des Dividends gelegt und mitgeschoben. Am Ende steht dann der Quotient an der Stelle wo vorher der Dividend war. Wenn es um ein möglicherweise 16 Bits Dividend geht muss dann immer 16 mal nach links geschoben worden. Und es muss eine Stelle geben 'am Linken seite' wo die hinausgeschoben Bits 'angeschaut' worden können. Aber ich soll ja nicht versuchen das Rad neu zu erfinden. Viele Coder sollen das schon mal für den Z80 gemacht haben... Also hinaus ins Internet!
Zwar sind wenig Beispiele zu finden, aber an einem kommt man nicht vorbei:

http://baze.au.com/misc/z80bits.html

Da finden wir folgendes (Kommentar von mir beigefügt):

2.2 Classic 16-bit / 8-bit Unsigned

;alles positive Zahlen

Input: HL = *Dividend*, C = *Divisor*, A = 0
Output: HL = *Quotient*, A = *Rest*

```
;16 Mahl durchlaufen:
        add  HL,HL      ;16 Bits nach links schieben, rechts wird '0'
        rla             ;hoehere Bits ins A Register
        cp   C          ;ist Subtrahieren moeglich?
        jr   c,weiter   ;wenn nicht, weiter gehen
        sub  C          ;sonst: subtrahieren
        inc  L          ;und den '0' rechts in HL in '1' umwandern
weiter ...              ;
```

Also genau was ich brauche, und als Quotient werden 16 Bits in HL eingeschoben! Schleife gebastelt für die 16 mal und los.... Schade aber dass die Antwort auf 65535/176 falsch ist, 273 statt 372.... Und das hat nichts mit meiner Schleife zu tun. Ich glaube das das Wort 'classic' hier ein ganz neue Bedeutung bekommen hat.

Also besser gleich 'der grosse Zaks' angeschleppt, die von Sybex herausgegebene 'Programmierung des Z80' von Rodnay Zaks. Im Internet vorhanden:
http://www.wincpc.ch/docs/ProgrammierungdesZ80.pdf

Und tatsächlich gibt es dort ein Beispiel auf Seite 127:

GRUNDLEGENDE TECHNIKEN DER PROGRAMMIERUNG 127

16/8 Bit Division
Als Beispiel wollen wir hier eine 16 durch 8 Bit Divison untersuchen, die einen 8-Bit-Quotienten und einen 8-Bit-Rest ergibt. Die Registerbelegung ist in Abb. 3.31 gezeigt.
Das Programm ist unten angegeben:

```
DIV168  LD    A,(DVSAD)   Lade Divisor
        LD    D,A         nach D
        LD    E,0
        LD    HL,(DVDAD)  Lade 16-Bit-Dividend
        LD    B,9         Initialisiere Zähler
        JP    REIN        Springe zu REIN
DIV     ADD   HL,HL       Schiebe Dividend links
REIN    XOR   A           Lösche Bit C
        SBC   HL,DE       Dividend – Divisor
        INC   HL          Quotient=Quotient+1
        JP    P,NOADD     Teste, ob Rest positiv
        ADD   HL,DE       Stelle wieder her,
                          wenn nötig
        DEC   HL          Quotient=Quotient+1
NOADD   DJNZ  DIV         Schleife, bis B=1
        RET
```

Abb. 3.32: 16/8 Bit Divisionsprogramm

Wir sehen hier dass statt einem Test ob Subtrahieren möglich ist, eine Subtraktion sofort gemacht wird und danach wieder repariert wird

wenn es 'falsch' war. Wir sehen auch dass der 8 bit Divisor gleich an 'die linke Seite' gebracht wird durch die in Register D und nicht in E abzuspeichern. Und das dadurch nur noch 9 Schiebungen notwendig sind. Neun?. Neun ?!??? Es waren doch 8 ?!!!

Ich muss hier wohl erklären dass ich selber die holländische Ausgabe verwende, und die deutsche Version nur für Euch dabei geschleppt habe. Und in Holland sagt der 'Zaks' LD B,8! Zwar kennt man weltweit die Holländer als Leute die sparen wo die können, und eben wo sie nicht können, aber was hier dann los sein soll....

Dann jetzt die ursprüngliche englische Augabe hier gesucht:
http://www.worldofspectrum.org/infoseekid.cgi?id=2000292
Wir finden die Sache auf Seite 135:

ZAKS, page 135

BASIC PROGRAMMING TECHNIQUES

16-by-8 Division

As an example, let us here examine a 16-by-8 division, which will yield an 8-bit quotient and an 8-bit remainder dividend. The register allocation is shown in Figure 3.31.

The program appears below:

```
DIV168  LD    A, (DVSAD)   LOAD DIVISOR
        LD    D, A         INTO D
        LD    E, 0
        LD    HL, (DVDAD)  LOAD 16-BIT DIVIDEND
        LD    B, 8         INITIALIZE COUNTER
DIV     XOR   A            CLEAR C BIT
        SBC   HL, DE       DIVIDEND - DIVISOR
        INC   HL           QUOTIENT = QUOTIENT + 1
        JP    P, NOADD     TEST IF REMAINDER
                           POSITIVE
        ADD   HL, DE       RESTORE IF NECESSARY
        DEC   HL           QUOTIENT = QUOTIENT - 1
NOADD   ADD   HL, HL       SHIFT DIVIDEND LEFT
        DJNZ  DIV          LOOP UNTIL B = 0
        RET
```

Fig. 3.32: 16 × 8 Division Program

Und wir sehen, dass die Deutschen uns ein leicht geänderte Routine präsentieren, aber warum?..
Beide eintippen und versuchen! Die deutsche Routine macht noch mit für 1000/4=250, aber bei 8000/8 macht sie schon Mist. Die englische Version macht dasselbe, jetzt Shit genannt....
Dann endlich dringt es durch unter meinen Schädel was da steht: eine 16 durch 8 Bit Division die einen 8 Bit Quotienten ergibt. Also wir können maximal 65535 teilen durch maximal 255 und als Resultat maximal 255 bekommen. Aber wenn wir 65535 dividieren durch ein kleinere Zahl als 255 dann finden wir ein Quotient größer als 255, also mehr als 8 Bits..... Das muss dann wohl bedeuten, dass nicht nur dividieren durch mehr als 255 sondern auch dividieren durch weniger als 255, eine Aktivitaet ist wofür diese Routine nicht geeignet ist. Anscheinend war Zaks 1980 Einstein schon weit voraus, und ich kann einfach seine Gedanken nicht fassen.
Es muss doch irgendein normaler Mensch schon was mit dividieren gemacht haben, aber warum vermeiden die bei mir anwesenden Bücher über Z80 Maschinensprache dann alle einfach den Subjekt?
Nochmals ins Internet, diesmal in die MSX Welt:
http://map.grauw.nl/articles/mult_div_shifts.php#div

```
;Divide 16-bit values (with 8-bit
result)
;In: Divide HL by divider D
;Out: L = result, H = rest
;
Div12:        ld b,8
Div12_Loop:   and a
              sbc hl,de
              jp p,Div12_NoAdd
              add hl,de
              add hl,hl
              djnz Div12_Loop
              ret
Div12_NoAdd:  scf
              adc hl,hl
              djnz Div12_Loop
              ret
```

Also, weil 176 x 252 = 44352, soll 44353/176 als Quotient 252 ergeben und als Rest 1. Stimmt?
Folgende Routine:

```
adress              LD   HL,44353
                    LD   D,176
                    LD   E,0
                    CALL div12
          ;obenstehende Rouitine
                    LD   C,L
          ;Quotient
                    LD   B,H
          ;Rest
                    RET
```

muss also durch PRINT USR xx die Zahl 508 ergeben, stimmt? (= 252 + (1x256). Aufgepasst, alle noch dabei? Da kommt bei mir einfach 41279 heraus.... Da staunt man, was? (63 +(161x256)

Jetzt könnte dann endlich klar sein warum wir schon seit so lange nichts mehr von den Space Invaders gehoert haben. Mit solche Routinen bekämpft, mussten die es einfach wohl aufgeben. Genau wie ich jetzt beinahe aufgebe. Meine Fräs-Experimente müssen jedoch weiter geführt werden. Meine selbst gebastelte Routine (PRINT USR start) für 16 durch 8 Bit Division folgt hier:

```
start   LD HL, dividend
        LD C, divisor
        LD B, 16
        XOR A
div1    ADD HL,HL
        RLA
        JR C,div2
        CP C
        JR C,div3
div2    SUB C
        INC L
div3    DJNZ div1
        LD B,H
        LD C,L
        RET
```

Kommentar wird mit Absicht nicht gegeben. Stattdessen macht die Routine was zugesagt wird, ich glaube das ist wichtiger...... Ich denke dabei dass dieser Artikel genügend Information enthält für Interessierte um die Sache selber weiter zu untersuchen. Hoffe ich. Es macht ja soviel Spaß!

Roelof Koning

English

Reolof describes in his article, some 16/8 bit division routines from books and internet researches, which are unfortunaly not working, and he did not know why. His own 16/8 bit division routine works in contrast to the published ones.

Kostenlose Kleinanzeigen

Ich war mal vor einigen Jahren Mitglied im Club, als ich noch aktiver User des ZX-Spectrums war. Aber durch Arbeit und Familie hatte ich irgendwann keine Zeit mehr für mein Hobby und habe alles eingemottet und auf dem Dachboden abgestellt.
Da ich jetzt den Platz brauche muss ich mich von einigen Dingen trennen. Und da habe ich drei Kisten mit mehreren Spectrums und QLs wieder gefunden.
Auch habe ich noch massenweise Software, Bücher und ein paar Zusatzplatinen und Interfaces in den Kartons herum fliegen.
Meine Frage ist nun, ob ihr seitens des Clubs auch an Hard- und Software interessiert seid. Ich würde das Zeug alles zusammen für wenig Geld abgeben, wenn Interesse bestehen würde.

frank.schiefer@online.de

Anm.: Die QL-Sachen habe ich (LCD) bereits für mich reservieren lassen.

Verkaufe aufgrund von Platzmangel: Commodore 1541-Floppy Laufwerke. Passen mit entsprechenden Interfaces – nicht inkludiert – auch an ZX Spectrum und ZX 81. €20+Versandkosten, die entfallen bei Abholung in Wittenberg (oder Wien).
Commodore C64C, Kratzer am Gehäuse: €25,- (Der SID Chip alleine kostet bei Händlern schon €20,-) + Versandkosten falls keine Abholung.
Commodore C64G (Brotkasten mit weißen Tasten): € 20,- + Versandkosten.
Atari 1040 STF ohne Maus und Kabel: € 20+ Versandkosten.
Star LC24 Farbband, 4-Färbig, originalverpackt: € 10,- + Versandkosten.
5,25“ DD Disketten, Originalverpackt 10er Pack in Folie, geeignet für C64, Atari XL, und ähnliche. Garantiert keine HD! Pro Packung € 15,- + Versandkosten.
Pong-Konsole für 1-2 Spieler von 1977 (Universum), zwei Controler. Ohne Netzteil, es

kann jedoch jedes Unuversalnetzteil mit 2,5 mm Klinkenstecker verwendet werden. Der Spaß für die ganze Familie. € 15,- + Versandkosten.
Sega Dreamcast ohne Zubehör. Für Bastler da die Konsole nicht auf den Controller reagiert und sich somit die Uhrzeit nicht einstellen lässt. € 5,- + Versandkosten.
Atari VCS 2600 4-Schalter Version mit Holzdeko, ohne Netzteil (Universalnetzteil mit 3,5 mm Klinkenstecker verwendbar), und Spiel „Bobby is going Home“. € 20,- + Versandkosten.
Sega MegaDrive Arcade Power Stick Joystick: € 15,- + Versandkosten.
Sega MegaDrive Arcade Power Stick II Joystick: € 25,- + Versandkosten.
SIMM 8 Bit 30 Pin 256 KB: € 1,50 + Versand. 1 MB: € 5,- + Versand. Ideal zum Reparieren von Speicher in 8-Bit Computern.
Kassetten Glücksgriff. Verschiedene alte und neue C60 und C90 Kassetten. Größtenteils Spectrum-Zeugs dabei, K.A. was. Programme die von mir selber stammen, abgetippte Listings, „Sicherungskopien“, alles bunt durcheinander. Teilweise Kaufkassetten aus Polen, bevor es dort ein Copyright gab. Es sind einige MIA Titel drauf gewesen, aber ich habe kaum noch Zeit oder Platz für so ewas. Ein paar der Kassetten lassen sich kaum noch abspielen, was nach 20 Jahren kein Wunder ist. Ein paar andere können leer sein.
Der Käufer ist dafür verantwortlich dass falls Daten oder Musik auf den Kassetten vorhanden sind, diese gelöscht werden, mit Ausnahme der Szene-Demos.
€ 0,25 pro zufällige Kassette + Versandkosten.

Ich habe hier noch eine ganze Menge anderer Hardware und Zubehör, das ich hoffentlich nach und nach auf meine Homepage stelle und dort zum Verkauf anbiete.
Hier ist zu wenig Platz, und ausserdem dauert es bis zur nächsten Aktualisierung wieder drei Monate.
Alle Geräte voll funktionstüchtig, falls nicht anders angegeben.
retrozx@gmail.com
http://lcd-one.da.ru

Die Seiten für den SAM

Lange ist es her, aber die nächste Ausgabe vom SAM Revival ist erschienen. In der letzten Ausgabe hatte ich leider keinen Platz mehr. Also ohne Umschweife: Was gibt es über die Ausgabe 23 zu berichten?
Anscheinend hat Colin Quark Xpress verworfen und arbeitet nun mit Page Plus, was dem Layout zugute kommen kann. Er benötigt aber ein paar Ausgaben um sich auf das beste Layout „einzuschiessen“.
Auf der Cover Disk finden sich: die aktuelle Version des VC 20 Emulators (VC 20, auch als VIC 20 bezeichnet, war der Vorgänger des Commodore C64 und hatte noch keine Sprites und eine miese Grafikauflösung), „Survive the Night“ Textadventure von Pete King aus dem Jahr 1995 und „3D Demo 2“ eine verbesserte Demoversion der 3D Engine von Thomas Harte. Zusätzlich gibt es noch B-DOS 1.5t Beta 5 und Trinity BootROM aource code zum herumspielen.
An Artikeln mangelt es auch nicht (wenn man die Zeitabstände bedenkt, in der das SAM Revival erscheint, wundert es mich nicht).

Colin versuchte seinen Mayhem Accelerator zu Beschleunigen um den VC20 Emulator (der mit 1/7 der Originalgeschwindigkeit des VC20 lief) möglichst nahe an die Originalgeschwindigkeit zu bringen. Mayhem läuft mit 20 Mhz und darüber weigert sich SAM irgendetwas von Diskette zu laden. Colin gelang zunächst die Übertaktung auf 24, und dann auf 28,5 Mhz, was das ganze zwar etwas instabil machte, aber mit 93% der Originalgeschwindigkeit des VC 20 lief.
Weites gibe es News über die Arbeiten am TCP/IP Stack für das Trinity Ethernet Interface, sowie einige Trinity Anwendungen wie Twitter oder SAM Online-Seiten. Verbesserungen des Trinity Boot ROM werden ebenso vorgestellt wie Wub (Rob Evans), ein Neuzugang im exklusiven Kreis der SAM Softwareentwickler, der mit Wubtris gerade ein neues Tetris-Spiel schreibt. Außerdem hat Wub noch weitere

Spiele in der Mache: ein 3D Renn-Spiel und ein Dungeon-Spiel welches an „Sword of Fargoal“ für den VC20/C64 erinnert.
Auch SAMflate, ein Dekompressor für am PC erstellte gzip-Dateien am SAM, hat sich in den News wiedergefunden, ebenso wie Bericht über die neue B-DOS Version die die Dateien von SD Karten um 15% schneller lädt.
Developer Diary ist wieder ein Bestandteil von SAM Revival, und da Wub erst in der nächsten Ausgabe vertreten sein wird, philosophieren Adrian Brown über µIP und HTTP am SAM, Thomas Harte über die Optimierung der 3D Routinen (50% schneller als das vorherige Demo! Aber Bewegungsschema nur wie bei einem First Person Shooter, und nicht rotierend wie bei Elite) und Colin Piggot über Beschleunigung des B-DOS für Trinity. Hier sei angemerkt dass Colin ernsthaft vorhat keine 2/4 GB SD-Speicherkarten zu unterstützen weil die Sektorgröße von 512 Bytes abweicht, stattdessen will er Karten bis zu 1 GB und dann SDHC mit 8 GB unterstützen, weil da die Sektorgröße wieder bei 512 Bytes liegt. Mir persönlich würde es nichts ausmachen wenn das Laden um 0,5% länger dauern würde, weil die Sektor-Laderoutine 2 oder 4 mal hintereinander aufgerufen werden muss um die doppelte oder vierfache Anzahl an Bytes zu lesen.
Es gibt einen weiteren Artikel in dem Colin beschreibt, wie er das SAM ROM modifizierte so dass die Trinity Routinen aufgerufen werden können. Es herrscht Platzmangel in den 32K, nachdem SAM BASIC ja so gut und schnell sind. Das einzige was man da herausnehmen kann, ist der Startbildschirm mit Regenbogen. Das räumt exakt 120 Bytes in drei Bereichen auf.
Es wird auch das erste SAM IDE Interface von Ian Spencer erwähnt (1995), welches auf Roelof Konings Spectrum-Design basierte. Ian beschreibt wie Nev Young (S D Software) sein Design modifizierte und welche Probleme es verursachte. Aber das war noch prä-Atom Lite Zeit.
In Update-Section finden sich News über neue Version des SID Players, Source Code Freigabe von Stafan Drissens MOD Player, neue Proportionalschrift für kleine Fonts mit SAM Mode 4, was als Basis für SAM Webbrowser dienen könnte, und natürlich ein Bericht über Retro Gamer Ausgabe in der über den SAM berichtet wurde.
Im Nachwort berichtet Colin über die Welt der anderen 8-Biter, so hat er eine JPG-Dekodierroutine am C64 gesehen, die man am SAM umsetzen könnte.
Ebenso gab es eine Chat Diskussion über Voxels (am Spectrum in „Insane Demo“ hervorragend umgesetzt), wie es am SAM umgesetzt werden könnte (Anmerkung von LCD: Ich würde SAM Mode 2 nehmen und nur mit Attributen arbeiten bei einer Bildschirm-Farbpunktauflösung von 80x192 Pixeln und 8 Farben bei 6144 Bytes Bildgröße).
Zu guter Letzt will Colin für die nächste Ausgabe einen Chunk Viewer programmieren, für die Coverdisk, um u.a. Videos abzuspielen.

Die Seite http://nevilley.no-ip.org/nfy53/sam/ bietet dokumentationsmäßig ein paar interessante Downloads für SAM (und Spectrum) User. Es gibt u.a. Scans der Games Master Anleitung, Anleitungen von Flash, Master BASIC, Master DOS, SAM C, Uni DOS und viele andere. Vorbeischauen lohnt sich.

Auf der SAM Mailing-Liste gibt es eine lebhafte Diskussion darüber wie man Spectrum Spiele mit Atari ST Grafik auf den SAM portieren könnte. Insbesondere scheint es der Runde das Spiel „Dizzy“ angetan zu haben. Es wurde diskutiert dass man die Hintergrundgrafik mittels PNG-Kompression speichern kann, um den Kacheln Look zu vermeiden.
Warren hat auch was von seinem neuen „Secret Project“ erwähnt, für das er anscheinend „Games Master“ benötigt.
Sobald ZX BASIC Compiler von Boriel auch SAM unterstützt, werde ich wieder ein paar meiner alten Projekte wohl auch aufleben lassen.

VCFE in München

VCFE in München

Manchmal hilft einem der Zufall: Seit Jahren habe ich von einem Vintage Computer Festival in München gehört und obwohl München nur 200 km entfernt ist, habe ich es dieses Jahr zum ersten Mal geschafft da hinzufahren. Grund war der 60. Geburtstag meines Onkels, weswegen es mich an diesem Wochenende sowieso nach München verschlug.

Spectrummäßig hatte ich keine großen Erwartungen und so war ich doch schon erfreut zumindest einige Spectrums im Flohmarktbereich zu sehen. Zwei QLs habe ich dort auch gefunden und gleich mitgenommen, ein zugegeben sehr gut erhaltener 48k Spectrum war mir mit 100 Euro dann doch zu teuer.

Dominiert wurde die Veranstaltung vom Thema Datenaustausch. So wurden sowohl für Amiga als auch C-64 und auch für diverse andere Systeme verschiedene Interfaces vorgestellt, möglicherweise auch Anschlüsse fürs Internet. Man möge mir verzeihen dass ich diese Dinge weniger beachtet habe, da es einfach nichts mit dem Spectrum zu tun hat. Dennoch sollte man generell die Szene vor allem anderer 8-Bitter beobachten, denn vieles was die können kann der Spectrum natürlich auch. Einen großen Bereich hatten auch die KC-Computer, ein Z80 Rechner der zu DDR-Zeiten und sogar bis 1990 produziert wurde und in einigen Dingen dem Spectrum ähnelt, ja teilweise sogar sicher kompatibel ist.

Generell ist die Veranstaltung für alle Retro-Systeme offen, dass also keine Spectrums aufgebaut waren ist sicherlich nicht Schuld der Veranstalter. Unbekannt war der Spectrum dort aber trotzdem nicht, wie ich in einigen Gesprächen mitbekommen hatte und die Veranstalter freuen sich wenn im nächsten Jahr dort auch einige Sinclair Fans mehr aufkreuzen.

Das Festival selbst besteht nicht nur aus Ausstellung und Flohmarkt, sondern hat auch ein Rahmenprogramm zu dem mehrere Vorträge und auch Wettbewerbe gehören. So konnte ich etwas von einem Musik-Quiz mitbekommen, nur auch dieser Wettbewerb war C-64 dominiert und mit den meisten Sounds konnte ich nicht so viel anfangen.

Für allgemeine Retro-Fans sicherlich ein tolles Treffen, für Spectrum-User sicherlich auch zu empfehlen wenn man gerade nichts anderes vorhat oder in der Nähe ist. Weite Anreisen würde ich allerdings eher für die Forever in Trencin, die Spectrology in Wittenberg oder auch das VCF in Bletchley (siehe Bericht an anderer Stelle) in Kauf nehmen.

Trotzdem, ich denke nächstes Jahr werde ich den Jungs dort mit einigen Spectrum Demos und Interfaces zeigen, was unsere Kiste so drauf hat.

Te

VCFE in Bletchley

Wem der Name Bletchley Park etwas sagt, der hat möglicherweise einen Spionagefilm gesehen der in der Zeit des Zweiten Weltkriegs spielt oder er kennt sich einfach aus in der Computergeschichte. Der Bletchley Park war eine militärische Einrichtung zur Dechriffierung deutscher verschlüsselter Nachrichten. Zwar hatte man auch anfangs Erfolge durch den Einsatz erster Computer (die damals noch größer als manches Wohnzimmer waren) aber der Durchbruch gelang erst mit der Erbeutung einer Enigma Dechriffierungsmachine aus einem deutschen U-Boot.

Die Briten knacken sicher immer noch Codes fremder Geheimdienste, aus Bletchley Park wurde aber ein riesiges Museum zum Thema Computer und Funktechnik. Neben sehr vielen anderen teilweise sicher auch wechselnden Ausstellung beherbergt das Gelände auch „The National Museum of Computing“. Ich kann mir keinen besseren Platz vorstellen für eine Veranstaltung zum Thema klassischer Computer als das Gelände des Bletchley Parks, aber dass

es wirklich wahr geworden ist, dafür muss man den Veranstaltern danken.

Der Eintritt auf das Gelände kostet 10 Pfund. Dafür hat man aber 1 Jahr Eintritt in den Bletchley Park mit allen Ausstellungen. Die erste Hürde die ich zu meistern hatte war eine Unterkunft zu finden. Bletchley ist nicht gerade gut mit Hotels und Pensionen ausgestattet, so dass ich erst nach gut 1 Stunde Suche ein Pub mit noch einem freien Zimmer gefunden hatte. Andere die sich erst nach der Veranstaltung um ein Zimmer bemühen wollten mussten wieder abreisen oder im Freien übernachten, letzteres hat wohl wirklich keiner gemacht. Mit wenig Erwartungen kam ich also dann auch noch 1 Stunde später als erwartet auf das Gelände, hoffte aber wenigstens einen Spectrum auf einem Flohmarktstand zu sehen. Ein erster Kritikpunkt dann, das ganze Festival ist auf das weitläufige Gelände verteilt, was mir am Anfang nicht klar war. Ich ging also zu einem großen Zelt, welches ich für den Festivalort hielt und ich wurde sehr enttäuscht. Das ganze Zelt war voller Amigas. Zwar wurde ein Amiga One X1000 als neuer Super-Amiga vorgestellt, aber meine Amiga-Zeit ist längst vorbei und zudem weiß ich dass es nicht der erste Start eines neuen Amigas ist und alle vorher endeten nicht gerade erfolgreich. Wieder vor dem Zelt angekommen gab ich dem Festival noch eine Chance denn ich entdeckte auf der Karte ein zweites Zelt, welches aber auch gar nicht in Sichtweite war. Mit Wut im Bauch auf die Veranstalter ging ich dahin. Ein reines Amiga-Treffen hätte man ja schliesslich so ankündigen können.



Ich denke wenn der Plan war die Sinclair-Besucher freudig zu überraschen, dann ist das zumindest in meinem Fall vollauf gelungen. Das zweite Zelt teilten sich zu ¾ der Spectrum und nur einem Viertel der Dragon-Computer, der in Deutschland voll völlig unbekannt ist. Aber nicht nur das. Neben 3 Verkaufsständen unterschiedlicher Anbieter gab es eine Ecke mit zwei völlig neuen Produkten: Das erste war ein Buch über die Spectrum-ULA. Dieses Buch wird erst noch erscheinen, der Autor Chris Smith informierte aber und zeigte sein großes Fachwissen auch durch einige Schaltungen die den kompletten Aufbau der ULA zeigten. Nicht nur das, als Prototyp war auch schon ein ULA-Nachbau zu sehen, welcher via Adapter auf den bisherigen Steckplatz aufgesetzt werden kann. Dort lernte ich auch Andrew Owen persönlich kennen, der das Projekt selbst unterstützt. Andrew gehört seit vielen Jahren zu den absoluten Spectrum-Größen, sein bekanntestes Projekt ist der Spectrum +3E, ein Spectrum +3 mit Speicherkarte anstatt 3“ Laufwerk und einem weiterentwickelten Basic (Anm. von LCD: Ich glaube, lieber Thomas, dass Du Spectrum +3e mit dem Spectrum SE verwechselt hast). Dieses Basic entwickelt er weiterhin, gerade ist die Version 2.0 erschienen.



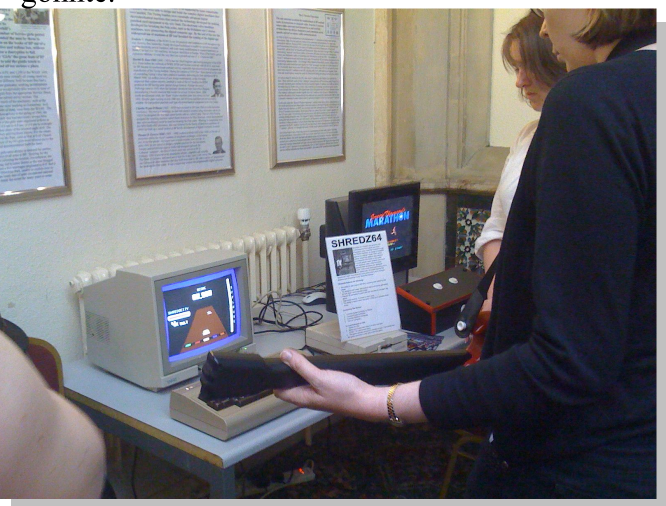
Auf ein neues Projekt hat er aber auch noch hingewiesen: Das Spectrum-Profi-Club Magazin wird bald nicht mehr das einzige Magazin sein auf dem Markt. Ich konnte einen Vorab-Blick auf das kommende 68-Seiten starke Magazin von Andrew werfen und es ist absolut

professionell gemacht. Ich denke alle Spectrum-Freunde können sich darauf freuen, es wird weltweit durch LULU vertrieben, so das man es überall auf der Welt einfach bestellen kann. Infos werden wir sicher noch bereitstellen sobald es soweit ist.

Wem das bis jetzt noch nicht reichte, der bekam gleich den nächsten Hammer mit, das SPECTRANET. Ja, richtig, der Spectrum hat jetzt seinen Internet-Anschluß. Begeistert twitterten alle Interessierten Nachrichten über den Spectrum ins Netz. Bis jetzt ist zwar nur die Darstellung von Texten möglich und ich bezweifle das Flash-Videos oder Java-Script Inhalte jemals auf dem Spectrum darstellbar sind, aber der Weg ist gemacht, zumindest Nachrichten zu posten. Sicherlich wird es auch möglich sein in Kürze E-Mails zu versenden, das Projekt steht noch am Anfang und die ersten drei Interfaces wurden gerade noch rechtzeitig für die Veranstaltung fertig.



Das RWAP Software noch DIVIDE-PLUS Interfaces, Keyboard-Interfaces und ein neues Floppy-Emulationsinterface vorstellte ging hier fast unter, auch die neue Software die vertrieben wurde stellt allein was den Aufwand angeht alles in den Schatten was die letzten 15 Jahre erschien. So wird die spanische Software in einer aufwendigen hochwertigen Box zusammen mit Kassette und einer Mini-CD inklusive Spiel und Emulator vertrieben. Der Wahnsinn, der leider mit 20 Pfund, also gut 24 Euro auch einen hohen Preis hatte weswegen ich es mir nicht gönnte.



Dennoch...was für ein Tag...ich erwartete einige Spectrums lieblos in einer Ecke und stattdessen bekomme ich neue Hard- und Software in Hülle und Fülle. Es sollte aber weitergehen am zweiten Tag. Für diesen Tag hatte ich mir vorgenommen das Museum und diverse Ausstellungen zu besichtigen, denn Spectrummäßig hatte ich ja alles gesehen...dachte ich. Aber wieder überraschten mich die Veranstalter, denn in einem Gebäude hatten mehrere Retro-Clubs Ihre Geräte aufgebaut und auch hier wurden nicht nur einfach die Geräte gezeigt, sondern es liefen neueste Programme. Alles zu beschreiben wäre zuviel, ich sah aber z.B. auch einen C-64 mit einem Anschluß für Playstation Controller. Der Adapter könnte auch mit dem Spectrum funktionieren, dem Anschluß von Tanzmatten oder Gitarren wäre dann Tür und Tor geöffnet. Guitar Hero für den C-64 gab es gleich auch dazu, statt MP3 Songs liefen dann aber Klassiker wie „Ghostbusters“ im SID-Soundchipformat. Wirklich toll. Die Räume schienen kein Ende zu nehmen, neben Amstrad, Acorn, 2 Räume für Konsolen und sicherlich einigem was ich vergessen habe gab es natürlich auch noch einen Sinclair Raum. Übrigens war auf der gesamten Veranstaltung kaum ein Spectrum ohne DIVIDE Interface. Schon Wahnsinn, wie dieses Speicherkarteninterface also die Spectrumwelt in so kurzer Zeit erobert

hatte. Zwar war hier für den Spectrum wenig neues zu sehen, aber dafür manch altes: Ein Kompakt-Spectrum erweckte reges Interesse, dieser Spectrum wurde wohl nicht von Sinclair, aber von einer Drittfirma in einen Koffer gebaut, alles professionell mit Microdrives und ZX Printer. Hatte nie davon gehört, man lernt nicht aus. Ein Sinclair C5 durfte auch nicht fehlen, so ein Elektroauto steht ja auch in meiner Garage. Chancen zum Smalltalk hatte man hier überall, die Leute kamen nicht nur aus Großbritannien, waren aber alle sehr freundlich und interessiert an allen Retro-Geräten. Eine junge Dame interessierte sich für Gameboy-Grafiken und Sounds, war aber so begeistert vom Spectrum das sie einen mitnahm.



Den Tag beendete ich dann doch noch mit einem Museumsrundgang. Hier war es dann spectrumäßig so wie ich die gesamte Veranstaltung erwartete, einige Spectrum standen in Glaskästen und das wars. Interessanter waren da natürlich die Großrechner die ganze Zimmer füllten und natürlich ganz am Ende der Bereich der Enigma-Dechriffierung, mit dem alles angefangen hat. Wirklich absolut zufrieden konnte ich die Heimreise antreten.

Bletchley ist nur 40 Minuten von London entfernt und wirklich einfach zu erreichen, der Park ist direkt an der Bahnstation. Ich hoffe die Veranstalter sehen das Festival auch als Erfolg an und wiederholen es. Dann bin ich wieder dabei und ich hoffe vielleicht auf noch mehr deutsche Mitreisende. Schliesslich muss auch ein MB02 und natürlich unser Diskmagazin SCENE+ dort promotet werden. Ich empfehle nur jedem sich im voraus um ein Zimmer zu kümmern. Dazu ein Tipp: im Queckers kann man nicht Essen, die Zimmer sind auch nicht sauber und das Preisniveau ist so normal. Aber der Wirt John ist klasse und auch Tina und Jane an der Bar sind Fremden gegenüber aufgeschlossen und freundlich. Ich würde da wieder hingehen.

Te

Speccy Games after 1993 Pt. 8

Austria

Tiger's Claw name covers the Polish nationality, currently in Austria living Leszek Chmielewski Daniel (LCD). Most of you maybe know about him from the BMP2SCR converter utility, which turns the .BMP files to .SCR ones (the uncompressed screen dump format of Spectrum). At the moment, he was suspended developing the tool, replaced with Retro X, which is faster, comfortable... and if will be finished, also will work as a retro developing kit and compiler.

He released some games between 1994 and 1996. Seems, that manipulating of pictures was his favourite activity then also, as lots of loading screens contain digitised pictures.

Already made programs: *Advanced Patience*,

Indian Patience, *Pyramid Patience* (all card games), *Godzilla-The Atomar Nightmare* (strategy) and *Ultra Reflect* (logical). All run on standard 48K Spectrum.

After browsing trough his approximately 1500 +D discs, found some frozen game project from the past. Some of them will be finished, some of them have very little chances for finalisation. A *Star Trek TOS* is a space trading-adventure, which contains huge amount of hand-drawn and digitised graphics. *It came from outer Space* is based on the similarly titled 60's movie. *Kaiju Taisen* is the 'simulation' of the Japanese monsters. *Zephyr Five* is a game begin to constructed with 3D Construction Kit. *Legacy of Zer Empire* is a multidisc mega-adventure, full of Speccy and converted Amiga graphics. Hopefully will be ready soon! *Starport* is a space trading game based on Ports of Call. *Malefiz* and *GoBang* are two table games. *Color Wars* and *U-boot* are logical ones. In the same category two new releases also borning: : *Looped* and *Osmodeus*. Another semi-finishhed projects: *Pokemon Quest*, *Ultra Patience*, *Star Fleet Battles*, *Global Domination* and *Nu Pogodi!* .

By the way, he is the European distributor of Fatality's Pussy game (128K/tape).

Other platforms he is active: *Sprinter*, Sam, PC.

He was one of the leading activist of the *Austrian Spectrum Club* (*ASC*)

Until now, he was programming in HiSoft Basic and assembler. Of course, the programming knowledge he was acquired in past times, will be used during game creation.



(Ein paar Anmerkungen von LCD: Ich habe auf meinen verloren geglaubten Disketten Projekte wiedergefunden die noch teilweise aus der Zeit stammen als ich das Alte Testament verfasst habe. Größtenteils waren es nur Conception Screenshoots, also Grafikentwürfe, halbfertige Spiele wie z.B. „Akakor“, eingefrorene Projekte und kleine Utilitys. Einige davon will ich auf jeden Fall weiter schreiben, allerdings mit dem ZXBC von Boriel. Dazu muss zuerst das BorIDE vollständig lauffähig sein.

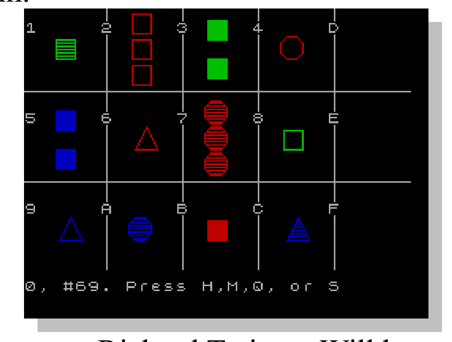
Momentan habe ich zwar die 1500 Disks eingelesen, jedoch mußte ich feststellen dass RealSpectrum auch CRC Fehler mit eingelesen hat, so dass die Lauffähigkeit nicht gewährleistet ist. Ich muss alle Disketten erneut einlesen, doch dieses mal mit MGT2TAP. Inzwischen weiß ich aber ungefähr wo was auf den Disks ist, welche leer sind, usw. Ich muss allerdings auch sagen dass ein paar dieser Projekte wohl niemals fertiggestellt werden können, weil ich mich übernommen habe, und teilweise die Projekte die Leistungsfähigkeit des Spectrum übersteigen).

Gallery:	**Weblink:**
Tiger's Claw	LCD: http://lcd-one.da.ru

United States of America

The name of Ben Collver living in the United States of America was known mostly by the Linux community - till now. Because he published his logic game titled Set in 2008.

The program has quite simple graphics implementation, and it is thinking too long, so presumably is a Basic creation. Despite this, it is making your brain working hard. Public Domain.



Richard Tarjan – Will be continued

Neue Hardware für Ihren Spectrum



DIVIDE

Das Interface das in den letzten Jahren für die meiste Fuore sorgte. Anschliessen eines IDE-Mediums an den Spectrum. Über IDE-CF-Karten Interfaces auch der Anschluß von Speicherkarten möglich. Achtung: Nicht ohne Fixit am +2A/+3 verwenden.





KEMPAY

Dieses Interface hat nicht nur einen Kempston Joystick-Anschluß, sondern versorgt einen 48k Spectrum gleich mit AY-Sound, wie der 128k. Geht auch am 128k Spectrum





HxC SD-Floppy Emulator

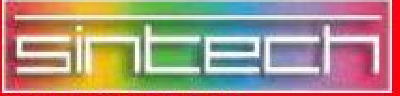
Diskettenlaufwerke werden längst nicht mehr produziert, bald gibt es bald auch keine Disketten mehr. Der HxC SD Floppy-Emulator emuliert bis zu 100 Disk - Images auf einer Speicherkarte. Auf dem PC werden Disketten oder Disk-Images in ein entsprechendes Format umgewandelt und auf Speicherkarte kopiert. Diese Speicherkarte wird in den Emulator gesteckt und per Knopfdruck und Display kann man das gewünschte Image auswählen. Bereits getestet mit +3 und +D. Desweiteren auch für jedes PC Format, Atari ST, Amstrac CPC, Dragon, MSX2, Oric, PC88, Thompson TO8D, TI99/4A...

Preis 99,00 €

PREISE INKL. 19% MwSt. + Versandkosten in BRD 5,90 Euro

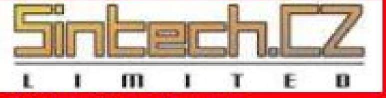
Regale voller Software und Hardware erwarten Sie bei:

www.sintech-shop.de



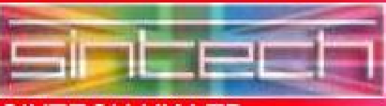
SINTECH.DE LTD
Gastäckerstr. 23
70794 Filderstadt
Deutschland

www.sintech-shop.cz



SINTECH.CZ LTD
Masarykova 767
698 01 Veseli nad Moravou
Ceska Republika

www.sintech-shop.co.uk



SINTECH.UK LTD
1 Moorhen Court, Quedgeley
Gloucester, GL2 4LE
Great Britain